MANUALI HOEPLI

PROF. RODOLFO MINUTTI

MITOLOGIA TEDESCA

(DIVINITÀ)

MILANO
ULRICO HOEPLI
EDITORE LIBRAIO DELLA REAL CASA

1910.

PROPRIETÀ LETTERARIA

Milano - Stab. Tip. Renato Romitelli e C.

INDICE-SOMMARIO

PREFAZIONE . . . . . pag. IX
BIBLIOGRAFIA . . . . . » XV

§ 1. Origine del mondo e degli dei . . . » 1
§ 2. Divisione dell'universo . . . . . » 7
§ 3. Il frassino universale ossia l'albero del terrore . . . . . » 11
§ 4. I castelli del cielo. . . . . » 15
§ 5. Origine del sole e della luna . . . » 23
§ 6. Gli dei . . . . . » 24

A) **Gli Asi.**

§ 7. Odino (Wodan-Odin) . . . . . » 27
§ 8. Donar-Thor . . . . . » 41
§ 9. Tyr . . . . . » 72
§ 10. Bragi . . . . . » 77
§ 11. Baldur. . . . . » 78
§ 12. Heimdall. . . . . » 89
§ 13. Forseti (Fosite) . . . . . » 92

§ 14. Widar . . . . . pag. 94
§ 15. Wali . . . . . » 96
§ 16. Uller . . . . . » 98
§ 17. Hödur . . . . . » 102

B) Le Ase.

§ 18. Frigga (Frija) . . . . . » 104
§ 19. Fulla . . . . . » 109
§ 20. Gna. . . . . » 109
§ 21. Holda . . . . . » 110
§ 22. Berchta . . . . . » 115
§ 23. Saga . . . . . » 119
§ 24. Sif . . . . . » 120
§ 25. Thrud . . . . . » 121
§ 26. Ostara . . . . . » 122
§ 27. Iduna . . . . . » 124
§ 28. Nanna . . . . . » 130

C) I Wani.

§ 29. . . . . » 132
§ 30. Niörd . . . . . » 135
§ 31. Freyr . . . . . » 136

D) Le Wane.

§ 32. Nerthus . . . . . » 146
§ 33. Freya . . . . . » 147
§ 34. Skadi . . . . . » 153

E) Loki e la sua stirpe.

§ 35. Loki 156
§ 36. Fenrir 170
§ 37. La serpe Midgard 170
§ 38. Hel 171

F) Divinità minori.

§ 39. Hoenir. 175
§ 40. Hermodur 176
§ 41. Modi e Magni 177
§ 42. Eir 178
§ 43. Menglöd 178
§ 44. Gefion 179
§ 45. Siöfn 180
§ 46. Lofn 181
§ 47. Wara (Vör) 181
§ 48. Syr 181
§ 49. Hlin 181
§ 50. Snotra 182
§ 51. Gerda 182
§ 52. Rinda 182
§ 53. Sigyn (Sigun, Signy) 183
§ 54. Le Norne. 184
§ 55. Le Walchirie 193
§ 56. I Giganti 197
§ 57. Gli Elfi o Pigmei. 210

La fine del mondo e la sua rinnovazione.

§ 58. La fine del mondo ossia il Crepuscolo degli dei . . . . . .pag. 223
§ 59. La rinnovazione del mondo. . . . » 229

Culto e credenze degli antichi Germani.

§ 60. . . . . » 232

APPENDICE.

Voluspa . . . . . .pag. 305
Das Grab der Prophetin . . . . . » 315
Die Zauberkraft der Lieder . . . . . » 317
Die Todesgöttinnen . . . . . » 321

Indice analitico . . . . . pag. 323

PREFAZIONE

Il mito è il prodotto della tendenza innata allo spirito umano di rendersi ragione della connessione delle cose che ci stanno intorno e dei fenomeni che si presentano alla nostra osservazione. È naturale però che, data la causalità del mito nei tempi primitivi, la maggior parte d'essi manchino d'ogni fondamento reale. I miti si formano e si formeranno sempre finchè non si potranno dare spiegazioni scientificamente fondate di tutti i fenomeni o finchè ci limiteremo a stare contenti al « quia » e faremo delle domande alle quali con i

nostri mezzi non potremo rispondere. Ma col progresso intellettuale i miti si limitano in angusti confini. Chi è convinto che tutto quanto accade è determinato da leggi stabili, non inventa storielle di miracoli, nè, se gli vengono raccontate, vi presta fede. Il mito fiorisce solo in tempo di coltura presso che nulla, ma quando la scienza si fa valere il mito sparisce (1). *L'età mitologica è quindi quella dell'ignoranza, e non ci peritiamo dal dire che se le tenebre della barbarie dovessero un'altra volta coprire il mondo, rinascerebbe l'età mitologica. Tanto è vero che molti sostengono che lotte gigantesche, che combattimenti ardimentosi, quale, per esempio, l'epopea garibaldina* (2), *diventeranno, in tempi lontani da noi, altrettanti miti! è un argomentare invero un po' troppo cornuto, ma forse pensano costoro ad un altro diluvio universale, ad un altro caos, ad un nuovo* ginnungagap, *in cui verranno travolti tutti gli uomini, le cose, il*

(1) G. BELOCH, *Storia della grecia antichissima.*
(2) G. CARDUCCI, *La leggenda garibaldina.*

mondo e la memoria forse e tutto del mondo attuale!

Ogni fatto, di cui s'ignora la causa reale, può dar dunque origine a un mito: fenomeni naturali, istituzioni umane, costumi incompresi e perfino semplici omonimie e rassomiglianze di nome, come vedremo spesso nel corso del nostro lavoro.

La conoscenza del sistema religioso della mitologia tedesca è assai imperfetta, pe ò bisogna ammettere che fosse un sistema tale da potersi collocare benissimo accanto al greco ed al romano. Anzi ci pare che il sistema romano sia un po' inferiore. La religione greca è più artistica in quanto al suo contenuto, la germanica più etica. I romani ridevano della superstizione nordica, ma ridendo tremavano, i nordici (vedasi Brenno) ridevano della superstizione dei greci, ma con disprezzo.

Per il popolo tedesco la soppressione ieratica della sua religione fu una catastrofe, che ne trasse seco quasi il tramonto. Tutta la coltura germanica venne troncata dal Cristianesimo; persino la lingua, che naturalmente era del tutto pagana, dovette in

certo qual modo essere creata di bel nuovo. Questo è il motivo dello sviluppo oltremodo lento del popolo tedesco di fronte ai popoli romani. Mentre questi stavano nel campo della coltura latina, al popolo tedesco era stato tagliato sotto ai piedi il terreno, e dovette cercare il suo nutrimento fra popoli che parlavano un'altra lingua. Infatti, appena dopo un millennio il tedesco s'è trovato d'aver salde radici in mezzo al Cristianesimo e potè ripromettersi un migliore avvenire.

Sulle idee e sui sentimenti religiosi degli antichi tedeschi vi ha ancora molto di oscuro e di sconnesso per poter formarsene un concetto chiaro e complesso. Naturalmente la tradizione della religione dei padri non si è conservata fino a quest'ora nell'animo dei nepoti senza interruzione, ed una quantità d'idee religiose popolari, quali sono tuttora in uso e si sono raffermate nei miti e nelle leggende, è d'origine antica germanica. A riconoscere la loro natura pagana basta rimuovere la leggera vernice cristiana. Il fato avverso e, più ancora, il pio furore dei missionari cristiani lasciarono soltanto pochis-

simi documenti scritti del paganesimo tedesco. Fino a poche decine d'anni or sono, questi si limitavano a due piccole poesie allitterate, a formole magiche, che per il loro contenuto appartengono indubbiamente all'età pagana. Giorgio Waitz le ha rinvenute nella libreria del Capitolo del duomo di Merseburgo (Merseburger Zaubersprüche), e furono pubblicate da J. Grimm. La prima riguarda la liberazione di un prigioniero di guerra dalle catene, la seconda la guarigione di un piede dislogato d'un cavallo. Ambo le formole sono concepite in dialetto antico della Zuringia. La seconda formola Merseburghese e l'iscrizione di Nordendorf (il fermaglio di N. con la sua iscrizione in basso tedesco interpretata da Hoffmann: « Wodan, contieni e calma la fiamma! Donar, impedisci la lotta), sono della massima importanza, contenendo prove non dubbie che la comunanza originaria delle stirpi germaniche e scandinave nella lingua, nelle leggi e nei costumi si estendeva essenzialmente anche alle credenze religiose. La religione nordica aveva raggiunto una maturità ed uno sviluppo mag-

giori, ed una cultura più sistematica di quella del mezzogiorno, essendo questa caduta vittima del cristianesimo prima di poter arrivare al suo perfezionamento; ed è perciò che l'antica settentrionale si presenta come un sistema compiuto ed un organismo ben disposto. L'essenza fondamentale d'entrambe però è una sola (1).

Si può benissimo ammettere che lo spirito religioso degli antichi tedeschi sia nato dall'idea di un essere divino primitivo (Allvater, *padre di tutti), designato in tutti i dialetti col nome di Dio, ma nella coscienza popolare questa idea divina si è trasformata ben presto in politeismo, anzi in panteismo. I monumenti scritti dello spirito pagano nell'antico settentrione, fino a noi pervenuti, hanno avuto una sorte migliore di quelli dell'antica Germania. Questo spirito trovò un rifugio contro l'oppressione dei principi e dei preti cristiani nella lontana solitudine insulare dell' Islanda. Fino dall'874 erano ivi emigrati alcuni abitanti*

(1) I. SCHERR. *Deutsche Kultur-und Sittengeschichte.*

della Norvegia e vi avevano fondata una comunità libera che, solo dopo il 1000, a poco a poco andò decadendo sotto l'azione del Cristianesimo, importatovi dalla madre patria.

Il vescovo islandese Brynjulf Sveinsson denominò Edda *un manoscritto da lui trovato nel 1643; questo conteneva una raccolta di miti degli dei e leggende degli eroi e poichè credette di vedere in esso il fonte per l'Edda di Snorri lo chiamò così e a torto attribuì la raccolta a* Semondo Sigfusson *erudito islandese, educato in Germania e fondatore della più celebre scuola d'Islanda, in Oddi, vissuto nel secolo XII, del 1056 al 1113 (per cui il nome di* Edda Semondiana, *oppure la più antica, la seniore, per distinguerla da una più moderna, quella di Snorri); ma nè le canzoni nè la raccolta hanno nulla a che fare con Semondo, e perfino il nome di Edda non è adatto al manoscritto; però ora è giocoforza mantenerglielo, dopo quasi tre secoli che gli è stato dato. Contiene oltre 30 canzoni che traggono origine dall' Islanda, dalla Norvegia e dalla Groenlandia; furono com-*

poste fra l'850 e il 1150 circa; la maggior parte delle canzoni degli eroi si riferiscono alla saga dei Nibelunghi.

La forma è l'allitterazione, quindi la più antica della poesia germanica. Gli autori sono sconosciuti, in ogni modo e per lo spirito e per la forma sono antichissimi. La poesia è ardita, rigida, prodigiosa: la lingua succinta, energica, impetuosa. Col tempo la poesia epica dell'antica Scandinavia prese un indirizzo più storico, per opera degli scaldi (Skalld, poeta, cantore), la cui attività va dalla fine dell'ottavo alla fine del secolo undicesimo. Alla poesia degli scaldi si unì la prosa storica d'Islanda. L'opera più rinomata è la Storia dei re di Norvegia di Snorri Sturluson *(+ 1241), della scuola di Semondo, la quale va dai primi tempi mitologici fino al 1176, ed è comunemente detta* Heimskringla *(giro del mondo). A lui viene attribuita anche l'*Edda juniore, *la meno antica, detta pure* Snorredda. *Questa è divisa in tre parti; nella prima tratta della mitologia, nella seconda delle regole di versificazione degli scaldi e nella terza delle lettere alfabetiche islandesi*

(rune) e delle leggi dell'arte oratoria. In complesso è un manuale di poetica. Il nome di Edda *non è chiaro, probabilmenta indica poetica* (1). *Tutti e due i testi furono tradotti da C. Simrock.*

Altri fonti sono: Tacito: *Germania;* Cesare: *de bello gallico; e questi sono i più antichi. Delle notizie troviamo qua e là nei singoli autori greci e latini, ma sono assai scarse.*

Uno scrittore nordico importante è Saxo Grammatico; *viveva in Danimarca nel secolo XII e scrisse una Storia danese, nella quale attenendosi a fonti danesi e precisamente alle canzoni mitiche danesi, comprese tutta la Mitologia dandole però forma storica. I primi otto libri della sua Storia sono miti divini rappresentati come storia umana, ossia mitologia in panni storici e rappresentazioni di dei come re e come ladroni. È fonte ricchissimo di miti. La lingua non è classica, ma è un buon latino. Come*

(1) Comunemente si dice che *Edda* corrisponda ad Altermutter, Urgrossmutter, avola, bisavola.

fonte si prestano pure il goto Iordanis *o* Iornandes *che fece un epitome dell'* historia Gothorum *di* Magno Aurelio Cassiodoro *(480-575) ed il Venerabile* Beda *nato nel Northumberland sullo scorcio del settimo secolo, che compose oltre che storie di santi in versi e libri di cose grammaticali anche un'*historia ecclesiastica gentis Anglorum.

Nell'ultimo secolo si cercò con grande zelo di raccogliere, oltre a questi antichissimi fonti, tutti i rimasugli del paganesimo tedesco rimasti fino ai nostri giorni; costumi, usi, fiabe, saghe, canzoni popolari. E in ciò si meritarono la maggior lode i fratelli Grimm *per le loro* Kinder-und Hausmärchen *e per la* Deutsche Mythologie *di Jacopo Grimm.*

Per la mitologia nordica-scandinava è importantissimo il Lexicon Mythologicum *di* Finn Magnusen.

Infine sarebbe errore non citare il Handbuch der Deutschen Mythologie mit Einfluss der nordischen di Carlo Simrock.

Io non ho risparmiato tempo e fatica per presentare un lavoro dal quale risulti, per quanto è possibile, netta e precisa la reli-

gione pagana dell'antico popolo tedesco; il lettore nel giudicarlo mi sia benevolo, considerando anche che dovetti sottrarre al riposo e per quasi un quinquennio, le poche ore che a noi insegnanti di scuole medie ci concede la non piccola briga di un ufficio oneroso sotto ogni rapporto.

Al più presto la seconda parte: Gli eroi.

R. Minutti.

Roma, aprile 1910.

BIBLIOGRAFIA

HOLTZMANN ADOLF: *Deutsche Mythologie.* Lipsia,1874.

MÜLLER WILHELM: *Geschichte und System der altdeutschen Religion.* Gottinga, 1844.

GRIMM JACOB: *Deutsche Mythologie.* 4ª ed. 3 voll. Berlino, 1875-78.

MAURER KONRAD: *Die Bekehrung des norwegischen Stammes, in ihrem geschichtlichen Verlaufe quellenmässig geschildert.* 2 voll. Monaco, 1855-1856.

SIMROCK KARL: *Handbuch der deutschen Mythologie mit Einfluss der nordischen.* 4ª ed. Bonn, 1874.

WOLF J. W.: *Beiträge zur deutschen Mythologie.* 2 voll. Gottinga, 1852-57.

FALCH E.; *Deutsche Göttergeschichte.* Lipsia, 1878.

LANGE ADOLF: *Deutsche Götter-und Heldensagen.* Lipsia, 1887.

MOGK EUGEN: *Germanische Mythologie.* Lipsia, 1906.

SCHLENDER J. H.: *Germanische Mythologie.* Dresda e Lipsia, 1898.

SCHERR JOHANN: *Deutsche Kultur-und Sittengeschichte;* trad. Villani. 3 voll. Reggio Emilia, 1883.

MALVERT: *Scienza e religione;* trad. Sergi G. Palermo, 1906.

§ 1. Origine del mondo e degli dei.

In principio c'era il caos, la confusione; non esisteva nè sabbia, nè mare, non terra, nè cielo; era l'abisso degli abissi, grande e voraginoso, il *Ginnungagap* (1) (uno spazio vuoto). In esso viveva lo spirito, padre dell'universo, il quale molti secoli prima della creazione della terra, creò due mondi: *Nifelheim* (Nebelheim) (il mondo della nebbia) nel freddo settentrione, e *Muspelheim* (il mondo delle fiamme) nel caldo mezzogiorno.

Nel bel mezzo di Nifelheim scaturì rumoreggiando una sorgente: *Hwergelmir* (der rauschende Kessel, la caldaia rumoreggiante), dalla quale si riversarono dodici fiumi che empi-

(1) « Einst war das Alter, da alles nicht war,
Nicht Sand noch See noch salzge Wellen,
Nicht Erde fand sich noch Ueberhimmel:
Gähnender Abgrund — aber Gras nirgends ».

rono l'immensurabile profondità dell'abisso; l'acqua si agghiacciò e formò immensi massi di ghiaccio nella metà dell'abisso posta a settentrione, ma in vicinanza di Muspelheim, i venti caldi e le scintille di fuoco che venivano dal caldo mondo delle fiamme, dimoiarono il ghiaccio (1). Le gocce liquefacendosi si animarono e ne nacque un gigante: *Ymir* (il rumoreggiante). Così si formò la materia primigenia fermentatrice, nella quale erano contenuti tutti gli elementi, che fermentando rumoreggiavano uno attraverso l'altro. Ymir cadde in un sonno profondo e cominciò a sudare; allora sotto il suo braccio sinistro nacquero un maschio ed una femmina ed i suoi piedi generarono un gigante che aveva sei teste: *Wafthrudnism* (2). Da questi ha origine la schiatta dei *Hrimthursen* (Frostriesen o Reifriesen), giganti del ghiaccio, ossia della brina e del gelo (3).

---

(1) « Dann flogen Funken aus der südlichen Welt
Und Lohe gab Leben dem Eis ».

(2) « Unter des Reifriesen Arm wuchs, rühmt die Sage,
Dem Riesen Sohn und Tochter.
Fuss mit Fuss gewann dem furchtbaren Riesen
Sechsgehaupteten Sohn ».

(3) Questa eterna brina e questi giganti del gelo altro non sono che la rappresentazione simbolica della formazione delle eterne masse glaciali del Nord, che per breve spazio di tempo, coi caldi giorni d'estate, si liquefanon

E il calore sciogliendo il ghiaccio continuava a vivificare, e così accanto al gigante Ymir nacque una vacca, *Audhumbla*, la ricca di latte, dalle cui mammelle scaturivano quattro fiumi di latte, onde si nutriva Ymir. La vacca non trovando erba intorno a sè, si nutriva leccando i massi salini di ghiaccio, quand'ecco la sera del primo giorno spuntare da un masso di ghiaccio una capigliatura umana, nel secondo giorno la testa e la sera del terzo un uomo completo, bello d'aspetto, grande e robusto: *Buri*. Suo figlio *Bör*, si sposò con *Bestla* o *Belsta*, la migliore, figlia del gigante *Bölthorn*. Dal loro matrimonio nacquero tre figli: *Odino*, *Wili* e *We*, che furono i primi *Asi*, o dei.

E poichè anch'essi volevano dar vita ad un mondo, si recarono da Ymir e lo uccisero. Dalle sue ferite uscì tal copia di sangue che si formò un' inondazione universale, nella quale annegarono tutti i giganti della brina, eccet-

---

un poco, ma con tutto ciò l'Oceano rumoreggia intorno alle coste della penisola nordica.

Può darsi benissimo che gli antichi primi Germani si sieno rappresentati differentemente l'origine del mondo, poichè nei loro paesi posti più a mezzogiorno, e perciò più caldi, i massi di ghiaccio non potevano durare così a lungo. Forse *Muspelheim* è questa parte più settentrionale del territorio, nel quale avevano loro stanza i popoli di stirpe tedesca o germanica.

tuato uno: *Bergelmir*, il quale si sottrasse alla morte, riparando con la moglie sopra una barca (Ludr); e da questa coppia trasse origine la nuova schiatta dei giganti del gelo. Bergelmir era figlio di Thrudhgelmir e nipote di Ymir (Ymir era suo nonno). — È la leggenda di Noè, ma solo in riguardo alla schiatta dei giganti (1).

Dal sangue di Ymir, ossia dal suo sudore, ebbero origine mare ed acque, dalla sua carne sorse la terra, dai suoi capelli gli alberi, dalle sue ossa i monti, dalle sue mascelle, dai suoi denti e dalle ossa, le rupi e gli scogli, dalle sue sopraciglia ebbe origine, destinato ai futuri uomini, tutto intorno alla terra, il castello di *Midgard*, contro gli attacchi dei giganti, che avevano le loro sedi lungo le coste del mare; dal suo cranio il cielo che ai quattro canti è sostenuto da quattro pigmei: *Austri* (oriente), *Westri* (ponente), *Nordri* (settentrione) e *Sudri* (mezzogiorno). Le nubi si formarono dal

(1) Questa cosmogonia è tratta dall' Edda juniore e concorda mirabilmente con le canzoni dell' Edda seniore: Voluspa e Vafthrûdhnismâl. Delle cosmogonie e teogonie dei popoli affini la più grande analogia mostra la greca in Esiodo — anche qui prima il Caos, Ginnungagap; da cui sorge una schiatta di giganti, Γαῖα, la gigantessa, finchè con Giove, Ζεὺς, accede alla signoria una nuova schiatta di dei.

cervello del gigante, gettato nell'aria dagli dei. Nel cielo poi le stelle ebbero origine dalle scintille che interrottamente salgono da Muspelheim e vagano qua e là. A ciascuna di esse gli dei diedero un nome speciale e ad ognuna stabilirono la via da percorrere, secondo la quale vengono calcolati i giorni e gli anni.

E allora anche le piante incominciarono a germogliare dalla terra (1). Ma sulla terra non esisteva ancora l'uomo.

Avvenne adunque un giorno che passeggiando Odino e i suoi fratelli Wili e We sulla spiaggia del mare trovarono due alberi *Ask* (Esche-frassino) e *Embla* (forse Ulme-olmo), che essi vivificarono formandone l'uomo e la donna. Odino diede loro vita e spirito, Wili (o *Hönir*) intelletto e sentimento, We (o *Loki*) vista, udito, favella e colorito (2).

---

(1) « Sonne von Süden schien auf die Felsen
Und dem Grund entgrünte grüner Lauch ».

(2) « Gingen da dreie (aus dieser Versammlung),
Mächtige, milde Asen zumal,
Fanden am Ufer unmächtig
Ask und Embla und ohne Bestimmung.
Besassen nicht Seele, hatten nicht Sinn,
Nicht Blut, noch Bewegung noch blühende Farbe:
Seele gab Odin, Hönir gab Sinn,
Blut gab Loki und blühende Farbe ».

Così ebbero vita i primi uomini, e gli dei assegnarono loro per abitazione Midgard (1).

Dopo gli uomini, gli dei formarono i pigmei e gli altri esseri.

Ed in Esiodo leggiamo che gli uomini della terza età, di quella del bronzo, furono da Giove formati dal frassino. Siamo di fronte a una meravigliosa analogia.

---

(1) Il vocabolo Mensch, uomo è una derivazione di Mann e Mannus è, secondo Tacito, il dio, da cui derivano gli uomini. — Germ. 2. Celebrant carminibus antiquis, quod unum apud illos memoriæ et annalium genus est, Tuistonem deum terra editum et filium *Mannum originem gentis conditoresque;* — e così in sanscrito l'uomo manus'a trae il nome da Mânu, essere mitologico, dal quale hanno origine gli uomini. — Vi è inoltre un'altra testimonianza posteriore in una poesia in lode della donna:

Mennor der êrste was genant,
dem diutische rede Got tet bekant.

Mennor è Mannus — Il nome deriva dalla radice *Man* pensare (lat. me-min-i; gr. μέ-μον-α), dunque: il pensante, l'intellettuale.

V'è un'altra genealogia dell'uomo, e precisamente otto elementi avrebbero concorso alla sua esistenza (Diemer: *Poesie tedesche del sec. XI*):

La poltiglia ossia la terra per la carne, la rugiada per il sudore, le pietre per le ossa, le piante per le vene, l'erba per i capelli, il mare per il sangue, le nubi per i pensieri e il sole per gli occhi.

È il contrario della creazione del mondo il quale prese il suo essere dal corpo umano, e qui il corpo lo prende dalle parti costituenti il mondo.

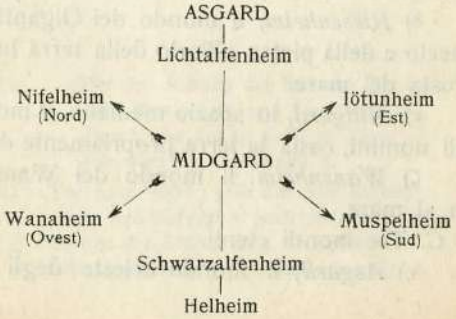
Vediamo però come gli dei degli antichi Germani non sono i creatori dell'universo, poichè essi non creano, non formano cioè qualche cosa dal nulla; no, essi hanno, per così dire, la materia prima, il corpo di Ymir, e da essa formano le altre parti dell'Universo; così trasformano i due alberi in uomini, ma non creano l'uomo. Ed essi stessi devono morire, e devono continuamente guardarsi da nemici acerrimi, i giganti, che esistevano precedentemente.

Essi non sono adunque, in conclusione, che uomini di specie più elevata.

§ 2. Divisione dell'universo.

Tutto l'universo è diviso in nove mondi, e precisamente (1):

(1) SIMROCK li dispone così:



A. tre mondi sotterranei.

α) *Il mondo degli Elfi neri* (Schwarzelben). Questi Elfi neri abitano nella terra e sono più neri della pece, così l'Edda; certo questi esseri soprannaturali che si chiamano Elben, elfi o Wichte, nani, sono d'un colorito tutt'altro che simpatico, ed hanno un aspetto deforme; ma non tutti i pigmei (Zwerge), che appartengono in prima linea agli Elfi neri, sono così brutti, come l'Edda ce li vorrebbe dipingere. Si chiamano, con più probabilità, Elfi neri, perchè abitano nelle oscure profondità della terra o in castelli nascosti dai flutti, quantunque abbastanza di frequente compariscano alla superficie.

β) *Niflheim,* il mondo delle nebbie e dei morti.

γ) *Niflhel,* la parte più sotterranea del mondo dei morti, il luogo del martirio per le anime dei malfattori.

B. Tre mondi sulla terra.

δ) *Riesenheim,* il mondo dei Giganti del ghiaccio e della pietra, all'orlo della terra lungo la costa del mare.

ε) *Midgard,* lo spazio mediano, il mondo degli uomini, ossia la terra propriamente detta.

ζ) *Wanenheim,* il mondo dei Wani, vicino al mare.

C. Tre mondi eterei.

η) *Asgard,* il mondo celeste degli Asi,

separato dal fiume *Ifing* (1) da Riesenheim, dal mondo dei giganti.

Sopra il Campo d'Ida, Idafeld, il campo del lavoro, s'innalzano superbi e splendenti d'oro e d'argento dodici castelli celesti, che gli dei si fabbricarono, dopo aver formato il mondo (2).

Su questo campo innalzarono gli dei le prime officine, lavorarono il ferro e l'oro, fabbricarono altari e templi, qui si divertivano, giuocavano a tavola reale (tric-trac) fino a che con le tre Norne non sorse nel mondo il primo combattimento.

Dopo il crepuscolo degli dei e la fine del mondo, Widar e Wali qui fonderanno un nuovo Asgard e vi troveranno fra l'erba le tavole d'oro, che gli Asi avevano possedute.

Un ponte, *Bifröst*, l'arco baleno, conduce dal cielo alla terra. Questo ponte è la più grande opera artistica che ci sia in cielo ed in terra; è molto forte e solido, ma non lo

---

(1) « Der den Söhnen der Riesen
Den Grund teilt und den Göttern
Durch alle Zeiten zieht er offen,
Nie wird Eis ihn engen. »

(2) « Die Asen einten sich auf dem Idafelde
Haus und Heiligtum hoch sich zu wölben,
Uebten die Kräfte alles versuchend,
Erbauten Essen und schmiedeten Erz ».

possono passare che gli dei, poichè dei tre colori, dei quali risplende, il rosso è fuoco che abbrucia. Se il ponte potesse essere passato impunemente da chiunque ne avesse vaghezza, i giganti del ghiaccio e quelli della pietra assalirebbero i castelli degli dei. Eppure verrà tempo in cui il ponte, per quanto forte esso sia, dovrà spezzarsi, e ciò avverrà alla fine del mondo, quando i figli di Muspel, i giganti del fuoco, lo assaliranno partendosi da Muspelheim, dal mondo delle fiamme; poichè non vi sarà cosa al mondo che potrà rimanere intatta quando i giganti del fuoco appariranno sui loro cavalli.

A guardia vi stava l'Aso Heimdall, il quale, in caso di pericolo che minacciasse gli Asi da parte dei giganti, doveva dar di fiato al suo corno *Giallahorn;* allora gli Asi sarebbero accorsi al combattimento.

Il numero degli Asi — astrazion fatta dalle Ase — viene comunemente calcolato a dodici.

Accanto agli Asi però c'è un'altra schiatta di dei, cioè i *Wani.*

Soltanto gli Asi signoreggiano fin dall'origine nei castelli celesti di Asgard, i Wani abitano invece sulla terra, vicino al mare, forse nelle profondità della terra e nel castello dei flutti marini. Ma dopo una guerra fra gli Asi ed i Wani, tre dei quali, Niörd, Freyr e Freya, ven-

nero accolti in Asgard fra gli Asi. I soli Asi, Odino (Wodan) in capite, formano e mantengono il mondo e guidano i destini dei popoli in guerra ed in pace. I Wani sono divinità mitiche che procurano agli uomini una vita allegra e felice. Gli Asi appartengono tanto ai tedeschi del Nord, Scandinavi e Danesi, quanto a quelli del Sud; ed i re delle schiatte germaniche traggono da essi la loro origine. I Wani invece che vengono riguardati sovra tutto come dei del commercio e della navigazione avevano culto specialmente fra le stirpi sveve abitanti lungo le coste del mare.

Muspelheim, il mondo meridionale delle fiamme, abitazione dei giganti del fuoco.

Il mondo dei Lichtelben (degli Elfi bianchi): essi sono, a quanto dice l'Edda, di aspetto più bello del sole.

§ 3. Il frassino universale ossia l'albero del terrore.

Il frassino *Yggdrasil* (cavallo di Ygg, ossia del terribile, sopranome di Odino), l'albero del terrore, è il più grande, il più magnifico ed il più sacro di tutti gli alberi. È l'albero che regge il mondo e che unisce fra loro Asgard, Midgard e il mondo inferiore. I suoi rami si estendono

sopra il cielo e la terra. Tre radici sostengono ritto il tronco, sotto ciascuna sgorga una sorgente meravigliosa. Una radice si dirige e va a Nifelheim, alla sorgente della materia primitiva, di Hwergelmir, della caldaia rumoreggiante, l'altra verso Iötunheim e irriga l'albero del saggio Mimir, (della memoria), il quale beve il sapere da un corno, che è nascosto nel sacro albero e che egli solo conosce; esso è l'occhio d'Odino; la terza radice si protende fino a Urdarborn (fonte del destino), nel territorio di Midgard (1). Questa è la fontana più meravigliosa, la cui origine nessuno conosce, ed alla quale gli Asi si recano ogni giorno passando su magnifici cavalli il ponte Bifröst, e vi tengono consiglio. Le Norne han qui loro sede, e inaffiano ogni giorno le radici con l'acqua vivi-

(1) In questa rappresentazione si scorge evidentemente l'influenza cristiana derivante dalle mistiche rappresentazioni della Croce nel medio evo. Si legge in uno scritto: *de divinis officiis,* cap. 18, erroneamente attribuito al dotto Alcuino: « nam ipsa crux magnum in se mysterium continet, cuius positio talis est, ut superior pars cœlos petat, inferior terræ inhæreat, fixa infernorum ima contingat, latitudo autem eius partes mundi appetat ». La Croce indica il mondo intero, terra, cielo e abisso; essa viene più volte raffigurata in un albero, le cui radici penetrano nell'inferno, la cima raggiunge il cielo ed i rami si estendono su tutto il mondo.

ficatrice della fonte, per proteggere l'albero da qualsiasi pericolo. L'acqua di questa fonte è così pura che tutto quanto cade dentro ritorna bianco, più bianco ancora della pellicola d'un uovo. La nebbia che da essa s'inalza, irrora la terra con la rugiada più refrigerante, con la rugiada di miele, della quale si nutrono le api. Sui rami del frassino pascola la capra *Heidrun;* il suo latte fornisce l'idromele, che rinvigorisce in Walhalla gli dei e gli eroi caduti sul campo di battaglia.

Sui rami superiori del frassino sta un'aquila, l'uccello del sole, della luce, che sa molte cose, e fra gli occhi dell'aquila c'è uno sparviere, *Wederfölnix*, il facitore del tempo, (der Wettermacher).

Ma il frassino deve soffrir molto, più di quello che gli uomini possano imaginarsi (1). Sotto la radice presso Nifelheim abita il serpente del nero abisso del mondo inferiore, detto *Nidhöggr,* il drago dell'invidia, e con lui vi sono altri serpenti e vermi che rodono il frassino.

---

(1) « Die Esche Yggdrasil duldet Unbill
Mehr als Menschen wissen:
Der Hirsch weidet oben, hohl wird die Seite,
Unter nagt Nidhöggr,
Mehr Würmer liegen unter der Esche Wurzeln,
Als einer meint der unklugen Affen ».

Uno scoiattolo, *Ratatöskr*, corre velocemente tutto all'intorno, e su e giù per l'albero, e ciò che ode in alto dall'aquila e sotto dal drago riporta loro a vicenda, a scopo di discordia. Sui rami corrono tutto all'intorno quattro cervi; essi si cibano della cresta dell'albero e ne mangiano i teneri germogli. Solo le Norne, inaffiando (1) ogni giorno l'albero con l'acqua della loro fonte impediscono ch'esso infradici e che si secchino i suoi rami. Presso Urdarborn l'albero è sempre verde, e tale sarà fino al Crepuscolo degli dei.

Il frassino Yggdrasil era per gli antichi Germani un'imagine del mondo. Gli animali che di lui si nutrono significano i mali ed i pericoli del mondo. Simrock nell'atto dell'inaffiamento del frassino da parte delle Norne vede la mano onnipotente dello spirito divino che regge il mondo. Aquile e draghi erano presso gli antichi Germani l'espressione per indicare l'inveterato contrasto fra la luce e le tenebre, fra il bene ed il male sulla terra.

---

(1) « Begossen wird die Esche, die Yggdrasil heisst,
Der geweihte Baum, mit weissem Nebel.
Davon kommt der Tau, der in die Thäler fällt,
Immergrünn steht er über Urds Brunnen.

§ 4. I castelli del cielo (1).

Il castello più splendido che gli Asi si fabbricarono, era chiamato Gladsheim (Glanzheim - abitazione splendente). Il tetto è formato di fusti di lancia e coperto di scudi; internamente le pareti sono tappezzate d' ogni sorta d' armi e sulle panche tutto all'intorno dell'ampia sala vi si trovano splendidissime corazze. Vi sono inoltre dodici magnifiche sedie di puro oro, le quali servono agli Asi per riposarsi. Una di queste ha forma di trono con tre gradini per i tre dei supremi.

L'edificio ha 540 porte, ognuna delle quali è d'una larghezza capace a lasciar passare co-

---

(1) *Alto Seggio d'Odino*

BREIDABLIK (Baldur)	WALHALLA (Odino)	SÖKWABEK (Bragi)	
	YDALIR (Uller)		
GLEITNIR (Forseti)	FOLKWANG (Tyr)	NOATUN (Njörd)	FENSAL (Hermodur)
WALASKIALF (Hödur)	THRUDHEIM (Thorr)	LANDWIDI (Widar)	
	HIMINBJÖRG (Heimdall).		

modamente uno accanto all'altro ben 800 eroi (1). Sul portone di ponente è appeso un lupo e al disopra un'aquila (2).

Il castello si chiama Walhalla, la sala degli eletti. Odino stesso sceglieva i migliori eroi per questa eccelsa dimora. Ed erano suoi eletti tutti coloro che lasciavano la vita combattendo in singolar certame, per cui essi si chiamavano *Einherier*, ossia combattenti isolati. — Vergini della schiatta dei Wani, chiamate Walchirie erano le sue messaggere. Aleggiavano esse sul campo di battaglia, vi discendevano, passavano attraverso i mucchi dei cadaveri, si piegavano sugli

---

(1) « Fünfhundert Thüren und viermal zehn
Weiss ich in Walhall.
Achthundert Einherier gehn aus je einer,
Wenn es den Wolf zu wehren gilt. »

(2) « Golden schimmert
Walhalls weite Halle.
Da kiest sich Odin alle Tage
Vom Schwert erschlagene Männer.
Leicht erkennen können, die zu Odin kommen,
Den Saal, wenn sie ihn sehen:
Aus Schäften ist das Dach gefügt und mit Schilden bedeckt,
Mit Brünnen die Bänke bestreut.
Leicht erkennen können, die zu Odin kommen,
Den Saal, wenn sie ihn sehen:
Ein Wolf hängt vor dem westlichen Thor,
Ueber ihm schwebt ein Aar. »

eroi e con un bacio li svegliavano dalla morte. Salivano quindi in sella a cavalli divini, che stavano sempre pronti ai loro ordini, e cavalcavano verso Asgard. Colà gli Einherier (o Einherjar) entravano in Walhalla, ove Freya stessa offriva loro il bicchiere dei benvenuti, mentre Tyr conduceva i nobili a *Folkwang* e Thor i plebei a *Thrudheim*.

In questi luoghi comincia una vita attiva. Ogni mattina gli Einherier escono sul campo di battaglia e non smettono di combattere finchè tutti non siano feriti a morte. All'ora del ritorno alle loro abitazioni, tutti si risvegliano a nuova vita e ritornano in Walhalla. E qui vivono in tranquilla e dolce quiete. Bevono latte della capra *Heidrun* e mangiano carne del cinghiale *Sährimnir*, del condensatore del mare, il quale ha la meravigliosa proprietà, che per quanto venga cotto e mangiato ogni giorno, tuttavia ogni giorno è di bel nuovo fresco ed integro.

In questi conviti la solennità viene aumentata dal fatto che la stessa Freya e le Walchirie porgono agli eroi la tazza d'idromele dopo averlo esse stesse assaggiato e *Bragi* condisce i discorsi di canti amorosi. Un altro edificio non meno bello destinato alle dee, viene chiamato *Vingolf*, palazzo dell'amicizia.

*
* *

Folkwang, campo popolare, è il nome del secondo castello, che sta alquanto più sotto a Walhalla. Qui i nobili sotto la guida di Tyr, facevano le loro esercitazioni belliche, e qui convenivano tutti coloro che erano bensì morti in battaglia, ma non combattendo in singolar certame. E poichè questi superavano di gran lunga il numero degli Einherier, così vennero fatti nel castello tanti appartamenti quante erano le porte di Walhalla per cui esso ebbe il nome di *Sessrimir*, lo spazioso.

*
* *

Il terzo castello posto ai confini fra Asgard e Lichtalfenheim, è un edificio gigantesco alto 50 piani. Colà si radunava tutto il popolo, caduto sui campi di battaglia. *Thor* aveva l'alta sorveglianza sugli abitanti di questo castello. E poichè in esso era riunita la vera forza combattente per il giorno del Crepuscolo degli dei, venne chiamato *Thrudheim*, la patria della forza, e per il suo splendore che si espandeva tutto all'intorno *Bilskirnir*, che splende gaiamente.

*
* *

Nella pianura presso Thrudheim aveva Widar la sua dimora, detta *Landwidi*, la terra estesa. In questo luogo dominava un profondo silenzio, e nella sala di Widar il più profondo che si possa immaginare, poichè in essa venivano fabbricate misteriosamente le armi, necessarie per l'ultimo combattimento. E qui venne pure fabbricata l'arma, con la quale Widar, per sentenza delle Norne, doveva vincere Fenrir. Ma avrebbe riportato questa vittoria allora soltanto quando avesse fatta una scarpa, così grande e forte, da poter entrare con essa nelle fauci spalancate del mostro che dalla terra arrivavano fino al cielo. Questa scarpa doveva esser confezionata con le striscie di cuoio, che gli uomini tagliavano dalle suole delle loro scarpe, per poterle adattare ai piedi. Ma a ciò valevano solo quelle striscie, che venivano dedicate a Widar, nell'atto stesso in cui gli uomini le gettavano via.

*
* *

Con Landwidi confina *Noatun*, quel luogo dove gli abitatori di Folkwang vanno a divertirsi.

*
* *

Il sesto castello consacrato a Bragi venne chiamato *Sökwabek*, la cascata. Era esso una meravigliosa sala in una grotta romantica appartata. Il tetto e le pareti erano di vetro e dal mormorio delle onde s'innalzavano voci, che ora raccontavano del passato, ora insegnavano all'occhio della mente a guardar nel futuro. Lo stesso Odino veniva ogni giorno nella sala di Bragi, ed ogni giorno gli Asi si radunavano nell'entrata orientale del castello per farsi porgere da Iduna le mele d'oro.

*
* *

La sede di Baldur era fabbricata in oro purissimo, per cui risplendeva lontano e veniva chiamata *Breidablik*, la splendente da lungi. Qui ad Allvater, al padre dell'universo, all'unico eterno, era dedicata un'ara, e qui gli dei innalzavano a lui le loro preghiere e gli offrivano vittime. Il pontefice massimo era Baldur, il migliore ed il più amato di tutti gli dei, dal cui volto radiava uno splendore celeste. In

questa residenza nulla d'impuro viene tollerato (1).

* * *

Una quantità di uomini maggiore ancora che in Breidablik, si trovava nel castello di Forseti, figlio di Baldur. Questo castello si chiamava *Gleitnir*, lo splendente. Da mattina a sera Forseti sta seduto in tribunale e quanti a lui domandano giustizia se ne partono riconciliati.

* * *

Grande era il castello di Hödur, chiamato *Walaskialf*, la casa d'elezione. Pieno di dignità vi stava Hödur, cieco, perchè non giudicasse le persone dall'apparenza esteriore, e aveva cura che le sagge leggi di Baldur venissero imparzialmente applicate.

* * *

La sede di Heimdall, detta *Himinbjörg*, la fortezza del cielo, era posta giù in fondo, dove il ponte Bifröst raggiunge il cielo. Qui Heim-

---

(1) Breidablik heissen die siebenten, aber dort hat Baldr
Sich Säle bereitet:
In dem Lande, wo ich liegen weiss die wenigsten Gräuel.

dall distribuisce ogni giorno le guardie, perchè nessun pericolo possa imprevedutamente sorprendere gli abitatori di Asgard.

* * *

Il messaggero degli dei, Hermodur, sempre pronto ai loro ordini, possedeva il castello di *Fensal*, la sala marina, in vicinanza al mare, che appartiene agli dei. La grande fiumana che da questo mare va a Lichtalfenheim e da qui alla terra, viene detta dagli uomini *via lattea*.

* * *

In vicinanza di Walhalla gli dei fabbricarono l'abitazione di Uller, detta *Ydalir*, la foresta di legno di tasso. Qui Uller deve provvedere all'amministrazione interna di Asgard, per cui egli rappresentava anche Odino, ogni qualvolta questi s'assentava dalla città celeste.

* * *

Per sè poi, Odino s'era fabbricato una stupenda residenza, abitata solo da lui e da sua moglie Frigg; questa abitazione viene detta *Hlidskialf*, la predella della sorte, perchè nella volta celeste era stata aperta una porta per ac-

cedere a codesta sede dalla quale l' Aso tutto vede e tutto sente quanto succede e viene parlato nel mondo.

§ 5. Origine del sole e della luna.

Un uomo, *Mundilföri*, l' agitatore dell' asse, aveva due graziosi figlioli: *Sol*, il sole e *Mani*, la luna. Crescevano questi con gioia del padre, ed ognuno si meravigliava della loro bellezza; il padre poi, nella sua contentezza, si paragonava agli dei. Ma gli Asi punirono la tracotanza dell'uomo, e portarono i due fanciulli nel cielo, perchè colà servissero i celesti. *Sol* passa il giorno nel carro del sole, tirato da due superbi destrieri, *Arvakr*, la guardia del mattino, e *Alsvidr*, il sommo sapiente; *Mani* segue la oscura notte con il carro della luna.

Mentre una volta Mani faceva il suo viaggio notturno vide due ragazzi: *Bil*, la scomparente, e *Hinki*, il vivace. Questi due portavano pesanti vasi d'acqua, e sembravano stanchi e spossati. Mosso da compassione Mani li prese seco nel suo carro celeste, dove ancora si vedono.

Però i due fratelli non vivono lieti nel loro magnifico carro, il loro cuore è sempre angustiato, perchè il feroce lupo *Sköll*, l'infuriato, insegue Sol, finchè essa la sera non s'immerge

nel mare, e *Hati*, l'odioso, dà la caccia a Mani. Ogniqualvolta i lupi sono vicini alla loro preda, impallidiscono gli splendenti conduttori dei carri, e questo fenomeno viene chiamato dagli uomini *eclisse solare e lunare.*

§ 6. Gli Dei.

La Mitologia tedesca annovera, come del resto anche la greca, più classi di esseri divini, ossia sovranaturali.

La credenza della loro esistenza si annoda alla formazione degli elementi universali ed alle potenze primitive, per le quali il mondo ebbe origine. Per cui, come abbiamo veduto, le più antiche sono quelle dette Giganti e che significano gli elementi universali primigeni. Come potenze hanno continuo movimento; onde effettuano naturalmente l'eterna lotta che neppure gli dei possono vincere — perchè essa è l'eterno procedere della natura. Così i Giganti significano le forze naturali della massa eternamente spinte, gli dei o Asi la legge naturale eternamente direttiva per cui viene raffrenata la forza rozza. È falso però ritenere i giganti per potenze malvagie. Il mito dice espressamente che ai giganti appartiene l'eterna fonte della sapienza, dalla quale beve ogni giorno lo

stesso Mimir, anch' esso gigante; e chiama i giganti educatori e maestri dei veggenti; lo stesso Odino disputa sulle cose primordiali col gigante Wafthrudnir.

Per cui secondo la credenza dell'antico popolo tedesco la lotta non cesserà mai nel mondo, naturalmente in quanto ogni forza dà di cozzo a forze contrarie; perciò furono imaginati i giganti della brina e del gelo, i giganti delle tempeste, i giganti dell'acqua, quelli della pietra, i giganti del fuoco e dei temporali. Gli dei vennero a mano a mano e così sempre più decisamente, distinti dai giganti specie quando essi furono imaginati immischiati nella vita degli uomini.

Il nome Gott, dio, deriva dal vocabolo antico God, che significa gut, buono. Gli dei propriamente detti vengono chiamati con voce antichissima Asi. Ve ne erano di maschi e di femmine. Nella Mitologia nordica Odino vien detto il Padre dell'Universo.

Secondo un'antica leggenda il popolo tedesco dei Sennoni che abitano nell'odierna Marca, adorava un Dio, dominatore dell'Universo ed al quale era soggetta ogni cosa. Quale divinità sia stata significata col vocabolo *Irmincot*, non è ancora chiarito.

Oltre a ciò credevano i tedeschi, come i greci, ad un fato, rappresentato dalle tre parche,

Norne, (Urd, Werdrandi e Skuld, ossia, passato, presente e futuro). Esse sono anche dee del tempo e possiedono una delle tre fonti, già menzionate, presso la quale gli dei hanno il loro tribunale. Con l' apparizione delle parche, più antiche degli Asi, cessa l'età dell'oro degli dei.

I Wani erano anche dei, ma, secondo le poche e scarse notizie che se ne hanno, essi appartenevano ad un popolo nordico, differente da quello che adorava gli Asi. Fra i due popoli sembra essere nato un fiero combattimento, che finì con la vittoria degli Asi, i quali riconobbero anche i Wani, accogliendone alcuni fra loro.

Le Walchirie erano le ancelle del Walhalla.

Gli Elbi o Elfi (Silfi; genii aerei; genii elementari dell'aria) sono veramente semidei. Sono genii buoni; ve n'ha di due specie. Essi fanno crescere l'erba e gli steli, e producono il ferro nella profondità della terra; sono fabbri ingegnosissimi e amano il gioco, il canto e la musica; sono la medesima cosa con i pigmei. Ma di ciò a suo posto.

Anche l'Alb o Nachtmar (incubo, fantasma) è uno spirito della notte che opprime i dormienti. Esso vive ancora nella credenza popolare e nell'Oldenburgo si chiama Waldriderske.

Inoltre siccome gli antichi Germani si compiacevano di animare ogni cosa, così credevano a spiriti delle selve e delle acque.

A) GLI ASI.

§ 7. Odino.

(Wodan - Odin).

Il supremo dio visibile (1) del popolo tedesco è Odino o Wodan (Wuotan); egli è il principe degli dei. Nell'Edda è detto figlio di Burr, il quale è figlio di quel Buri che dalla vacca Audhumbla fu fatto nascere dalle rupi saline mentre essa le leccava. Sta maestosamente nel suo alto e splendente seggio d'oro,

---

(1) Le prime stirpi germaniche avevano il concetto di un dio uno e per loro l'invisibile, il solo eterno, il forte, il ricco ed il potente superno è il creatore del mondo e degli dei; a lui rivolgono le loro preghiere uomini e dei e perciò è chiamato il Padre universale, Alfadur o Allvater.

Più tardi tale appellativo fu dato a Odino, il principe degli dei.

Wodan sane, quem adiecta littera Gwodan dixerunt, ipse est qui apud Romanos Mercurius dicitur, et ab universis Germaniæ gentibus ut deus adoratur. Così in Paolo Diacono: *Storia dei Longobardi*, I, 9. — Wotan poi sarebbe Wut: furor, lo spirito, la potenza divina vivificante, il furor Teutonicus.

Hlidskialf, e incute rispetto e venerazione. La sua grigia ed abbondante capigliatara gli cade sulle spalle e la barba foltissima gli copre il petto. Lampi manda il suo occhio; l'altro non lo ha più. Il suo sguardo è rivolto verso mezzogiorno. Tiene la lancia appoggiata sul suo seggio d'oro. Ai suoi piedi stanno due lupi, *Geri*, l'ingordo, e *Freki*, il vorace, che egli nutre con la carne del cinghiale poichè non ha bisogno di cibo; gli è sufficiente l'idromele (1) che gli vien porto costantemente dalle due Walchirie *Rista* e *Mista*. Due corvi, *Hugin*, il pensiero, e *Munin*, la memoria, stanno poggiati sulle sue spalle, battono le ali e gli sussurrano nell'orecchio ciò che hanno veduto di nuovo sulla terra, dappoichè ogni giorno il padre Wodan — come lo chiamano i tedeschi, o Odino come l'appellano gli scandinavi — li manda pel mondo a raccogliere novelle.

Che il dio della vittoria abbia seco dei lupi, nessuna meraviglia, chè è cosa naturalissima; essi sono gli animali che divorano i cadaveri sui campi di battaglia, e in tutte le canzoni belliche nordiche e indiane vengono mentovati i lupi che si rallegrano; alla nascita di un grande eroe i lupi ululano per la contentezza.

(1) « Da nur von Wein der waffenhehre
Odin ewig lebt. »

Egli concede agli uomini ed alle cose forza e bellezza e dà ai campi la fertilità.

Conosce tutti i bisogni degli uomini, perchè vede tutto dal suo alto splendido seggio, da dove guida il destino dei popoli e la sorte d'ogni singolo individuo, perciò egli è il padre universale, Allvoter, il paterno dominatore di tutti gli dei e degli uomini. E nell'Edda infatti vediamo essergli dati una infinità di attributivi, ognuno dei quali chiaro dimostra un lato della sua potenza:

Egli è il padre degli eserciti, della vittoria e dei caduti in battaglia. Completamente armato, con elmo, corazza, spada e lancia *(Gungnir)* si presenta in battaglia, montato sopra un cavallo bianco, che ha otto gambe: *Sleipnir.* E s'anco non prende parte personale al combattimento, presta ai suoi eroi favoriti armi vittoriose (1); e basta perfino la sua volontà

(1) Talvolta, egli, l'inventore dell' arte bellica, insegna a questi suoi favoriti anche l'ordine di battaglia. Per esempio, avendo Araldo, re dei Danesi, votato a lui le anime di quelli che sarebbero caduti nella guerra contro Ingone, re degli Svedesi, poco prima della battaglia si vide comparire innanzi un vecchio, di statura superiore all'umana, con un occhio solo, il quale gli insegnò come dovesse ordinare le sue schiere in forma di cuneo. E infatti attenendosi a tale arte strategica, Araldo riportò completa vittoria sopra Ingone.

perchè gli eserciti riportino vittoria o disfatta. Una volta però Wodan fu ingannato ingegnosamente ed il suo eroe favorito fu sconfitto. Ecco come andò la cosa: Mentre i Vinili e i Vandali stavano per attaccar battaglia, questi si rivolsero a Wodan impetrando da lui la vittoria, mentre i Vinili l'attendevano da Frigga sua moglie. Infatti Frigga si rivolse a Wodan intercedendo per i suoi protetti, ma egli le dichiarò apertamente che non poteva accogliere la sua preghiera perchè aveva concessa la vittoria a quell'esercito che avrebbe scorto per il primo, allo svegliarsi nel mattino seguente. Intenzionatamente soggiunse, che sarebbe stato l'esercito dei Vandali, dappoichè la spalliera del suo letto era rivolta verso di loro. Quindi Frigga raccomandò ai Vinili di essere pronti in ordine di battaglia prima dello spuntar del sole e mettessero davanti, in prima fila, le donne le quali dovevano tenersi i lunghi capelli intorno al mento come se avessero la barba.

Prima che Wodan si svegliàsse, Frigga girò di nascosto il suo letto, così che non appena sveglio, il dio guardò fuori dalla finestra opposta, ed il suo sguardo si posò proprio sui Vinili e sulle loro donne. Meravigliato domandò: chi sono queste lunghe barbe (Langbärte)? e tosto Frigga: essi sono i Vinili; tu hai dato

loro un nuovo nome, dà loro anche, come dono di battesimo, la vittoria.

Rise il dio dell'astuzia adoperata da sua moglie e concesse la vittoria ai Vinili, che d'allora si chiamarono Langobardi.

Talvolta egli stringeva dei patti con gli eroi più valorosi: questi gli votavano la vita ed egli concedeva loro per un dato periodo di tempo, vittoria su tutti i nemici, gloria e ricco bottino di guerra. Arrivato però il giorno stabilito, nel più forte della mischia l'eroe lasciava la vita; oppure si vedeva intralciata la via da un vecchio, cieco d'un occhio, con un cappello a larghe tese calato sulla fronte, e avvolta la persona in un mantello di color turchino e macchiato. Era Odino che manifestava all'eroe esser giunta la sua ultima ora (1).

---

(1) L' occhio significa il sole, il cappello a larghe tese sono le nubi, e l'ampio mantello turchino (o talvolta verde) è il firmamento. — Il nome del mantello è in antico alto tedesco *hahhul*, e nell' antico tedesco *hökull* per cui un nome nordico di Odino, Heklumadr, nome che si è mantenuto nel popolo: il furibondo cacciatore vien detto Hakolbërand, Hakelberend. —

Quando re Wölsung dà in moglie la sua figliola Signy a Siggeir, la sera della festa nuziale entra d' improvviso nella sala del banchetto un uomo, scalzo, con mantello turchino tutto macchiato, con calzoni di lino. Egli ha una statura imponente, la capigliatura grigia e

Odino non si presenta soltanto alla testa del suo esercito, ma talvolta mite e benigno visita gli uomini; allora non è ricoperto della sua splendida armatura bensì d'un mantello di color turchino sparso di stelle d'oro, ed in testa porta un cappello a larghe tese.

Odino è anche il dio del sapere e dell'arte poetica. Dal lato materno egli appartiene alla schiatta dei Iötuni, dai quali ereditò la co-

---

calato sulla fronte un cappello a cencio a larghe tese per simulare l'occhio mancante; sfodera la spada e la caccia nel tronco di quercia che sostiene il tetto della sala; la spada penetra nel tronco fino all'elsa. Nessuno osa rivolgergli la parola. Ma egli parla così: « Chi estrae dal tronco questa spada, se la terrà, e provatala dovrà confessare che non ve n'è una migliore sulla terra. » Ciò detto esce dalla sala: nessuno sa donde sia venuto, dove vada. Era lo stesso Odino. Tutti gli ospiti si provano a levare la spada; per quanto si sforzino non riescono. Finalmente si tenta Sigismondo, figlio di Wölsung, e la estrae con la maggior facilità imaginabile. Molte vittorie egli riporta con questa spada. Ma giunta la sua ultima ora di vita, gli si fa incontro il medesimo vecchio, cieco d'un occhio, col cappello dalle larghe tese e col mantello turchino, con in mano una lancia; la spada di Sigismondo si spezza in due contro la lancia e l'eroe cade. Ma dai due pezzi qualche tempo dopo l'abile pigmeo Regin, ne fabbrica una nuova per Sigifredo, figlio di Sigismondo. Odino assiste anche Sigifredo in tutti i combattimenti e gli concede vittoria sopra tutti i nemici. — (Vedi Parte II, GLI EROI, *Leggenda dei Wölsungen*).

noscenza delle più antiche cose che esistevano prima del mondo. I giganti le conoscevano a perfezione perchè il gigante primordiale Ymir viveva prima della formazione del mondo.

Odino era desideroso di andare alla fonte della sapienza e della conoscenza. Si recò perciò tutto solo e occultamente a Iötunheim, alla fonte del saggio Mimir (memoria) e lo pregò di dargli un sorso d'acqua. Il gigante pretese in cambio un occhio dell'Aso. Se glielo desse, Odino avrebbe sempre libero accesso alla fonte; il dio infatti gli diede il suo occhio sinistro e d'allora è monocolo.

E siccome è il più sapiente degli dei, è anche l'inventore delle rune. Egli incideva le rune su bacchette magiche. Non v'è essere al mondo che possa oppor resistenza alle rune magiche di Wodan, per mezzo d'esse egli è onnipotente. Egli insegna l'arte di scalfire le rune agli dei ed ai suoi favoriti fra gli uomini.

Egli è anche, come abbiamo detto, l'inventore della poesia, è suo dono la canzone che sgorga dal petto e discende negli imi precordi.

Il saggio Aso, *Odhr,* andò pel mondo ad insegnare la sapienza agli uomini. Giunse anche a Schwarzalfenheim, ed ebbe molti seguaci. Ma i cattivi Elfi temettero di perdere la loro influenza e pensarono di ucciderlo. Due dei peg-

giori fra loro, *Fiallar*, il barattiere, e *Giallar* lo stramazzante, lo invitarono un giorno a casa loro. Con simulata amicizia lo condussero attraverso le loro officine in un luogo appartato, e mentre Giallar s' intratteneva con lui sulle cose divine, Fiallar gli offerse una bevanda che lo fece cadere subito in un profondo sonno. Allora i pigmei si gettarono sul divino cantore, gli apersero una vena e fecero scorrere il suo sangue in due tini ed in una caldaia detta Odhraerir, eccitator dello spirito, ossia sangue di Odhr. Mischiarono nel sangue del miele, e ne uscì un idromele così potente che ognuno il quale ne avesse bevuto diventava poeta e sapiente. I pigmei riferirono poi agli dei che *Kwasir* — così s'era fatto chiamare da loro Odhr — era morto probabilmente per esuberanza di sapienza.

Gli stessi pigmei invitarono poco dopo il gigante *Gilling*, lo schiamazzatore, insieme alla di lui moglie. Sul lido c'era un'immensa nave; i pigmei domandarono al Iötuno, se mai volesse salire sulla nave e seguire in alto mare essi, che guidavano leggeri canotti. Così egli fece, e quando si furono allontanati un bel tratto dalle coste arrivarono in vicinanza di certi scogli. Le barchette vi passarono facilmente framezzo, ma la nave del gigante vi urtò contro, calò a fondo ed il gigante annegò. Ri-

tornarono allora i pigmei e raccontarono alla vedova la disgrazia successa. La povera donna cominciò a piangere ed a gridare. Fiallar le domandò se vedendo il luogo dove era morto il marito non si sarebbe sentita alquanto sollevata. Essa annuì ed il pigmeo ordinò al fratello Giallar di porsi sul limitare della caverna, e quando la vecchia ne uscisse di lasciarle cadere sul capo una pietra da mulino, perch'egli non poteva sopportar più oltre i suoi lamenti ed il suo pianto. E così fu fatto.

Gilling però aveva un nipote, figlio d'un suo fratello, il quale si chiamava *Suttung*, il rumoreggiatore. Quando questi venne a conoscenza della nefanda azione, andò dai pigmei, prese i due fratelli, li portò in alto mare, li depose sopra gli scogli e voleva lasciarli morire di fame. Essi scongiurarono Suttung di concedere loro la vita e gli offrirono in cambio il prezioso idromele. Suttung accettò l'offerta e portò l'idromele in un monte profondo nel paese dei giganti, ed a guardia vi mise la sua figlia *Gunnlöd*, l'invito al combattimento.

I corvi di Odino avevano udito il patto avvenuto fra Suttung ed i pigmei, e ne riferirono al dio. Egli volle avere la bevanda dell'ispirazione poetica, partì quindi sotto le sembianze di gigante e arrivò in una località dove nove servi segavano del fieno. Domandò loro se vo-

levano che affilasse le loro falci. Essi acconsentirono ed egli si mise all'opera. Sembrò loro che le falci tagliassero assai più di prima e perciò tutti volevano comperare la pietra con la quale erano state fatte così taglienti. Odino domandò un prezzo assai mite. E siccome ognuno desiderava aver la cote, egli la gettò in aria. Tutti la volevano prendere, nacque una seria zuffa nella quale rimasero tutti morti.

La sera Odino trovò alloggio per la notte presso *Baugi*, il curvo, fratello di Suttung. Questi raccontò al suo ospite ch' egli si chiamava *Bölwerkr*, il malfattore, che era dispiacentissimo che i suoi servi si fossero uccisi fra loro e che non sapeva dove potesse trovar gente per il lavoro. Allora l'ospite si offrì di addossarsi la fatica dei nove garzoni, qualora egli in mercede gli promettesse un sorso dell'idromele di Suttung. Baugi rispose che in quanto all'idromele non poteva promettere nulla di positivo, perchè pareva che suo fratello volesse averlo lui solo, ma però che l'avrebbe accompagnato dal fratello e che forse ne avrebbe ottenuto un sorso.

Durante la state Odino fece il lavoro di nove uomini e quindi Baugi lo accompagnò dal fratello. A questi raccontò a quale condizione aveva potuto avere il servo per tutta l'estate e lo pregò di dargli un sorso d'idromele.

Ma Suttung ne rifiutò perfino una sola goccia.

Allora Odino pregò Baugi di condurlo al monte, nel quale era custodito l'idromele, poichè voleva tentare se poteva venirne in possesso con l'astuzia. Arrivati che furono, Odino consegnò a Baugi un lungo trapano e gli ordinò di forare il monte. Baugi obbedì e poco dopo annunziò che il monte era forato. Odino soffiò nel buco, ma gli salirono sulla faccia delle schegge. Da ciò comprese che Baugi aveva mentito e cercava di ingannarlo, e gli ordinò di continuare a forare. Tosto si trasformò in un verme (1) e strisciò dentro. Baugi cercava di punzecchiarlo ma non vi riuscì. Nell'interno del monte Odino prese la figura di gigante. Gunnlöd s'alzò spaventata quando si vide dinanzi lo straniero.

Ben presto essa ascoltò volentieri i suoi meravigliosi racconti e così Odino seppe acquistarsi l'amore della giovane. Tre giorni e tre notti rimase egli con lei, e Gunnlöd concesse all'amato di bere ben tre sorsi del prezioso

---

(1) Come tutti gli spiriti anche Odino ha il dono di poter assumere qualunque aspetto, specialmente quello di trasformarsi in qualsiasi animale. Dice Snorri che mentre il suo corpo riposava egli era ora uccello ora fiera, ora pesce ora serpe. Così si presenta sotto le spoglie di navalestro, di capo dell' esercito, di orefice, di medico ecc. a seconda dell'impresa che vuol condurre a termine.

idromele. I tre sorsi di Odino furono tali che le botti rimasero vuote (1). Quindi si trasformò in aquila e scomparve. Nello stesso momento faceva ritorno in casa Suttung, e quando vide volare l'aquila capì che cosa era successo e indossò subito la sua camicia d'aquila e gli volò dietro. Siccome Odino per il molto idromele che aveva bevuto, non poteva volare così velocemente, Suttung lo raggiunse e ne nacque una lotta terribile; ma il gigante non tardò a soggiacere alla forza dell'aso. L'idromele fu da Odino diviso fra gli Asi, e perciò l'arte del canto e della poesia è detta anche Odins Fang o Odins Trank, conquista o bevanda d'Odino.

Nessun dio ha viaggiato tanto come Wodan (2);

---

(1) Gunnlöd schenkte mir auf goldenem Sessel
Einen Trunk des teuren Mets.
Uebel vergolten hab'ich gleichwohl
Ihrem heiligen Herzen,
Ihrer glühenden Gunst.
. . . . . .
Den Suttung beraubt' ich mit Ränken des Mets
Und liess Gunnlöd sich grämen.

(2) Racconta l'Edda juniore che Odino da Asgard, posta a levante del Don, quindi in Asia, dopo avere consegnato l'impero ai suoi fratelli We e Wili, si portò a Gardariki (ossia in Russia) e quindi nella Sassonia (Germania). Qui divide i regni fra i suoi figlioli e sceglie per sua residenza Odinsey, nella Finlandia, donde più tardi si reca nella Svezia a Sigtunir sul mare di Mälar. — Queste leg-

egli, sempre in cerca del sapere, visitò tutti i nove mondi, la patria dei giganti, la terra degli uomini, le oscure profondità dei monti, dove in silenzio lavorano i pigmei; penetrò fin sotto la radice del frassino universale dove hanno sede le Norne, che conoscono i destini, andò a Neflheim, dove dimora Hel, la dea della morte, e dovunque investiga per aver notizie della sapienza nascosa per conoscere il fato che attende gli dei alla fine dei secoli, poichè anch'egli non lo conosce a pieno.

Egli concede all'agricoltore messe abbondante (1) ed al navigante che lo invoca vento propizio.

---

gende di viaggi si collegano alle peregrinazioni di Ercole prima e poi con quelle di Ulisse (*Tacito*, Germ. 3: « ceterum et Ulixen quidam opinantur longo illo et fabuloso errore in hunc oceanum delatum adisse Germaniæ terras, Asciburgiumque, quod in ripa Rheni situm hodieque incolitur... »); finalmente le stesse saghe vennero collegate alla leggenda romana di Troia.

(1) Nella Sassonia inferiore l'agricoltore al tempo della raccolta dei cereali, fino agli ultimi tempi, lasciava sul campo un fascio di frumento per il cavallo di Wodan:

Woda, Woda
Hal dinem Rosse nun Voder
Nu Distel unde Dorn
Achter Jar beter Korn!

(Wodan, Wodan, hol deinem Rosse nun Futter, nun Distel und Dorn, künftig Jahr besser Korn!).

Insomma egli è il padre universale, è il dio della sapienza spiegatrice degli enigmi, dell'arte bellica e di quella medica, è il dio degli astri, della primavera, dei temporali, è il dio dell'amore e del matrimonio, della caccia, della guerra, delle conquiste, della vittoria. Comprende in sè tutte le virtù divine (1).

A lui era dedicato il mercoledì, anticamente detto Wodanstag (e ancora oggi in inglese Wednesday) (2). Da lui la costellazione dell'Orsa maggiore venne chiamata il carro di Wodan (Wodans Wagen) e la via lattea, via di Wodan (Wodans Strasse).

---

(1) Cesare de b. G. VI, 17, 1: « hunc omnium inventorem artium ferunt, hunc viarum atque itinerum ducem, hunc ad quæstus pecuniæ mercaturasque habere vim maximam arbitrantur ». Ecco perchè i Romani lo disegnavano col nome di Mercurio.

(2) Nella Westfalia anche presentemente: Godenstag, Gonstag, Gaunstag, Gunstag; in Acquisgrana: Govestag ed in alcuni documenti basso-renani del XIV secolo si trova Gudenstag. Nell'Olanda: Woensdag e nel Belgio: Goensdag.

§ 8. Donar-Thor.

Thor è il figlio primogenito di Odino e di Jörd (la dea della terra). Egli è la mano destra del padre e ha impero sulla pioggia, sulle nubi, sul lampo e sul tuono. Aiuta volentieri gli uomini e protegge la terra, sua madre, e quelli che la coltivano; è perciò il dio del contadino e del pacifico agricoltore. Lo si rappresentava di corporatura robustissima, imponente, con lunga barba rossa; quando s'adira soffia nella sua barba o la scuote; allora l'aria è attraversata da lampi sinistramente illuminanti e il tuono rimbomba attraverso le nubi. Non va a cavallo come Odino, ma in un carro tirato da due becchi *Tanngniostr* e *Tanngrisnir*, lo scricchiolatore e il digrignatore di denti (1). E mentre

(1) Fa meraviglia che Tacito non menzioni per nulla affatto Thor; probabilmente per lui Ercole è il dio del fulmine degli antichi Germani: Germ. 9. « Deorum maxime Mercurium colunt, cui certis diebus humanis quoque hostiis litare fas habent. Herculem ac Martem concessis animalibus placant ».

Saxo Grammatico osserva che Thor, essendo figlio di Odino non può esser Giove, nè Odino Mercurio, chè altrimenti Giove dovrebbe esser figlio di Mercurio.

Si vede come l'applicazione dei nomi degli dei romani

con la sinistra li dirige, tiene nella destra il martello *Miölnir*. Questo martello però ha un difetto e precisamente, il manico troppo corto. Ecco che cosa ne dice in proposito la leggenda.

Loki, l'astuto dio del fuoco, aveva maliziosamente tagliata la chioma a Sif, moglie di Thor. Quando il dio se ne accorse, afferrò Loki e gli avrebbe fracassato tutte le ossa, se Loki non avesse giurato di andare dagli Elfi neri e farsi dare da loro per Sif una chioma d'oro, i cui capelli crescessero come gli altri. Infatti a sua preghiera i più abili pigmei fecero per Sif una chioma d'oro; gli stessi fabbricarono anche la nave di Freyr e la lancia d'Odino. Allora Loki scommise la sua testa contro il pigmeo *Brock*, che il di lui fratello *Sindri* non saprebbe fare tre oggetti preziosi tanto. Arrivati adunque all'officina, Sindri pose nella fucina una pelle di maiale e ordinò a Brock di soffiare e di non ristarsi fin ch'egli non avesse tratto dalla fucina ciò che vi aveva messo. Ma non appena Sindri fu uscito e Brock continuava a soffiare, una grande mosca gli si pose sulla mano e lo punse;

---

a quelli tedeschi non può riferirsi che per certe qualità essenziali. Infatti la madre di Thor non è Frigga, moglie di Odino; e le qualità dell'Ercole greco si adattano tanto bene all'Aso tedesco.

era Loki che voleva render vana l'opera. Ma Brock continuò a soffiare finchè Sondri tolse l'opera sua dalla fucina; essa era un cinghiale con le setole d'oro. — Quindi Sindri mise nel fuoco dell'oro e ordinò nuovamente a Brock di soffiare e di non cessare finch'egli non fosse ritornato. Non appena uscito però venne nuovamente la mosca che si pose sul collo di Brock e lo punse. Brock continuò a soffiare finchè Sindri non levò dalla fucina uno stupendo anello d'oro. Sindri quindi mise nella fucina del ferro e ordinò per la terza volta a Brock di soffiar forte dicendogli che ove desistesse ogni fatica sarebbe stata inutile. Allora la mosca punse Brock sulle palpebre; però Brock continuò a soffiare e solo quando il sangue cominciò a offuscargli la vista allungò la mano verso la mosca e la scacciò, e così il mantice stette un attimo fermo. Quando Sindri guardò il lavoro, disse che era quasi rovinato e trasse dalla fucina un martello, opera quasi perfetta; solo il manico era riuscito un poco corto. Sindri diede allora a suo fratello Brock il cinghiale, l'anello d'oro ed il martello e lo pregò di andare ad Asgard, perchè gli dei decidessero chi di lui e Loki avesse vinta la scommessa. Gli dei scelsero a giudici Odino, Thor e Freyr. Appena costituito il tribunale Loki diede a Odino la lancia, a Thor la chioma d'oro per sua moglie

Sif, e a Freyr la nave; la lancia, disse, non fallirà mai la meta, la chioma sarebbe cresciuta appena posta sul capo di Sif come gli altri capelli e la nave avrebbe sempre vento favorevole appena issate le vele e dovunque si volesse navigare; inoltre Freyr la poteva piegare come un panno e porsela in tasca.

Quindi Brock diede a Odino l'anello d'oro e disse che ogni nona notte da esso stillerebbero altri otto anelli altrettanto preziosi; a Freyr diede il cinghiale dalle setole d'oro e disse ch'esso correva giorno e notte attraverso l'aria e l'acqua più velocemente che qualunque cavallo e che con le sue setole d'oro avrebbe rischiarato di notte o nell'oscura selva qualunque luogo per dove passasse. A Thor diede il martello e gli disse: batti con esso quanto forte vuoi che non soffrirà alcun danno; qualunque cosa da esso colpita andrà in pezzi; gettalo dovunque vuoi, che ritornerà sempre da sè in mano tua; ha però un difetto, cioè il suo manico è troppo corto. Allora gli dei giudicarono che di tutti gli oggetti preziosi il migliore era il martello e che perciò Sindri aveva vinto la scommessa. Quindi Loki proferì di riscattare la sua testa, ma il pigmeo si rifiutò dicendo ch'egli la voleva assolutamente. Ebbene, prendila, disse Loki, ma mentre Brock si accingeva a ciò, Loki era lontano mille miglia dappoichè aveva certe scarpe

che le portavano con una velocità incredibile, attraverso l'aria e sull'acqua. Per cui il pigmeo pregò Thor di pigliargli Loki e questi lo fece volentieri. E già Brock si accingeva a tagliare la testa a Loki quando questi gli disse: fermo! solo la testa è tua, il collo no! Il pigmeo non seppe che rispondere a tale obbiezione e per vendicarsi gli perforò le labbra e gliele cucì strettamente insieme.

Una notte mentre gli altri dei dormivano tranquillamente sognando sogni divini, il solo Thor aveva un sonno inquieto e si voltava e rivoltava nel suo letto, perchè si sognava di vedere la mano di un gigante impossessarsi del suo martello. Si svegliò di soprassalto, s'alzò dal letto e infatti non trovò più il martello. Scosse fieramente la testa, i suoi occhi schizzavano fuoco e domandava il suo martello con quanto fiato aveva in corpo. Allora Loki si avvicinò all'irato aso e si proferse di ritrovargli e riportargli il martello ove Freya gli avesse prestata la sua camicia di falco. Freya gliela prestò ben volentieri e Loki, veloce come il vento, andò a Jötunheim, nel regno dei giganti. *Thrym*, la tempesta, il principe dei Thursi, seduto sopra una collina adornava d'aurei collari i suoi cani e strigliava la criniera ai cavalli. Quando vide Loki gli domandò subito: che novella rechi da Asgard tu che te ne vieni soletto alla magione

di Thrym? come stanno gli Asi, come gli Elfi? Male, gli rispose Loki, perchè Miölnir andò perduto, rubato da te. Di', dove lo hai nascosto? Al che il gigante sorridendo: ho nascosto il martello di Thor otto miglia sotto terra e lo restituirò solo a colui che mi porterà qui in isposa Freya. Loki ritornò in Asgard e riferì a Thor la risposta del gigante. Entrambi quindi si presentarono a Freya e Thor la scongiurò di accettare la mano di Thrym. Ma la dea diventò talmente furibonda che fece tremare l'abitazione degli dei e, gettando a terra lo splendido monile che portava al collo, si rifiutò con vivaci parole, e senza salutare i due dei, mostrò loro l'uscio della sua stanza. Allora gli Asi e le Ase si consigliarono sul modo di poter ricuperare il prezioso martello. E Heimdall, il saggio custode di Asgard, disse: inganniamo Thrym; Thor stesso in vesti muliebri si presenti al gigante come sua sposa, e così riacquisti il suo martello. Thor dapprima si rifiutò, ma all'osservazione di Loki che senza il martello gli Asi sarebbero ben presto scacciati da Asgard, perchè i giganti avrebbero preso il loro posto, si decise a seguire il consiglio di Heimdall, e quindi gli dei gli posero indosso un bianco lino nuziale per nascondere le forti membra, gli adornarono il collo del monile di Freya, con pietre preziose e fulgide gli coprirono il petto

e alla cintura gli misero un mazzo di chiavi, quindi gli copersero il capo con un fitto velo. Loki, trasvestito da ancella, accompagnò l'Aso nel regno dei giganti. I becchi di Thor vennero attaccati al carro, ed al loro passaggio le rupi mandavano scintille.

Thrym stava seduto, tutto contento, sulla soglia della sala e impartiva gli ordini necessari a ricevere festosamente la sposa. E infatti questa non si fece aspettare a lungo: poco dopo stava seduta a fianco di Thrym, ben velata come allora si costumava. Pareva che il viaggio avesse destato non indifferentemente l'appetito della sposa, sicchè essa si mangiò da sola un bue grasso intero, otto salmoni e tutti i pasticcini e i dolci che erano destinati alle donne, e bevette tre mastelli di idromele. Non poco meravigliato di ciò disse Thrym: mai vid'io spose divorar in tal modo, mai ragazze bevere in tanta quantità. Ma Loki, graziosa ragazza, lo assicurò che la sposa per il desiderio intenso che aveva di essere presso di lui, da otto giorni non aveva toccato cibo nè bevanda. Ora Thrym volle avere il primo bacio dalla sua sposa, ma appena fece per toglierle il velo, ebbe paura degli occhi che gli sembrarono ardenti carboni. Anche per ciò Loki trovò spiegazione: otto notti non dormì la sposa dal desiderio di arrivare a Jötunheim, perciò i suoi occhi sono rossi.

Ora la infelice sorella di Thrym, s'avvicinò alla sposa e la pregò di darle l'usato dono nuziale. Ma la sposa che non conosceva quest'uso se ne stette silenziosa al lato di Thrym. Questi allora ordinò che si andasse a prendere il martello per consacrare l'unione secondo il rito matrimoniale, e ordinò che lo si ponesse in grembo alla sposa. Quando Thor rivide il suo martello si sentì sollevarsi il cuore, e quando esso gli venne consegnato, si alzò di scatto, gettò il velo che gli avvolgeva il capo e brandendo, col braccio ignudo, nel pugno nervoso Miölnir, colpì prima Thrym, il principe dei giganti, e quindi ne distrusse tutta la razza. Invece dei fulvi anelli d'oro diede alla sorella del gigante per dono nuziale un colpo di martello, e poscia smantellò l'intero palazzo. *Così Thor venne nuovamente in possesso del suo martello.*

Oltre al martello Thor possedeva un guanto di ferro, che calzava per impugnare il manico del martello o scagliare il fulmine; ed aveva anche una cintura che raddoppiava la sua forza divina.

Ed infatti egli è veramente forte, il più forte degli dei. Spesso lascia Asgard per combattere contro i giganti, talvolta in compagnia di altri dei, tale altra accompagnato dal solo suo fedel servitore *Thialfi. Ed ecco come questi divenne suo inseparabile compagno.*

Una volta Thor uscì da Asgard accompagnato da Loki, sul suo carro tirato dai due becchi. La sera giunsero presso un contadino ove trovarono alloggio per la notte. Per imbandire la cena Thor uccise i suoi due montoni e quando furono cotti, si mise a tavola con Loki, col contadino, con la costui moglie e i due loro figli, Thialfi e Röskva. Collocò le pelli dei becchi accanto al focolare e pregò i suoi ospiti di gettarvi sopra le ossa. Ma Thialfi spezzò col coltello un femore per mangiarsi il midollo. Il giorno seguente Thor toccò col suo martello le pelli e le ossa, ed ecco alzarsi i becchi vivi come il giorno antecedente, uno però era zoppo di una gamba posteriore. Quando Thor ebbe ciò veduto s'avvisò subito che il contadino, od uno dei suoi, aveva incautamente rotto un femore. Montò in collera; talmente lampeggiavano i suoi occhi e con tal forza stringeva in pugno il manico del suo martello, che il contadino si gettò in ginocchio e gli offerse per ricompensarlo tutto ciò che possedeva. Allora si calmò la collera del dio, il quale prese seco i figli del contadino che d'allora in poi lo accompagnarono sempre.

Un tempo Odino andò sul suo veloce cavallo Sleipnir, lo scivolante, a Jötunheim passando davanti alla abitazione del principe dei

giganti della pietra, *Hrungnir*, lo stratificatore di rocce.

Questi guardò meravigliato il cavaliere dall'elmo d'oro e lodò il suo cavallo. Odino si fermò e gli disse: scommetto la testa che in tutta Jötunheim non si trova un cavallo simile. Hrungnir rispose: il tuo cavallo sarà anche buono, ma il mio *Gullfaxi*, volpe dorata, fa ben altri salti. E poichè Odino non voleva credere, il gigante andò in collera, fu d'un salto sul suo cavallo e cominciò a correr dietro al dio che più che in fretta se ne scappava. E con tanta velocità andava Hrungnir, che nella sua furia non s'accorse d'aver valicato il ponte Bifröst e penetrò nel castello degli Asi. D'un tratto si trovò in presenza degli Asi che gli si fecero incontro e ospitalmente lo invitarono a bere. Egli scese da cavallo, gli vennero offerte entrambe le tazze dalle quali era solito bere Thor, e le vuotò. L'idromele gli salì alla testa, sicchè cominciò a millantarsi a mo' dei giganti.

Diceva che voleva prendere Walhalla e portarlo a Jötunheim, sprofondare Asgard e uccidere tutti gli dei ad eccezione di Freya e di Sif, che voleva condurre con sè a casa sua. E quando dopo ciò Freya gli empì la tazza, minacciò gli Asi di bere tutto l'idromele. Finalmente questi ebbero a noia le sue chiacchiere e fecero il nome di Thor. Ed ecco entrare Thor

nella sala e dire: come avviene che qui bevano dei Jötuni? chi ha dato il permesso a Hrungnir di entrare in Walhalla, e perchè Freya gli mesce come nei festevoli conviti degli Asi? Odino stesso, rispose Hrungnir, guardando biecamente Thor, mi ha invitato a bere, ed io sto sotto la sua salvaguardia. Pronto gli rispose Thor: l'invito ti farà pentire prima che tu esca. Non tacque il gigante e continuò: poco onore ne avrai se mi uccidi inerme; vuoi mostrare il tuo coraggio, allora combatti meco ai confini del territorio; fu veramente cosa assai imprudente per me, aver lasciati a casa scudo e sasso; se avessi qui queste mie armi, si potrebbe cominciare subito il combattimento; ma poichè questo non è il caso, sei un vile, se mi uccidi. Thor adunque non poteva più esimersi dal combattimento al quale era provocato.

Hrungnir si affrettò di arrivare a Jötunheim. L'imminente combattimento suscitò una grande agitazione fra i giganti. Poichè ciascun combattente poteva portar seco uno scudiere, i Jötuni fecero un uomo di creta, alto nove miglia e largo, sotto le braccia, tre miglia. Gli diedero il cuore d'un cavallo, lo animarono e lo collocarono vicino a Hrungnir che aveva davanti a sè un grossissimo scudo di pietra e che, con un sasso sulle spalle, aspettava l'avversario.

Thor si avvicinò accompagnato da Thialfi, suo scudiero. Questi corse verso Hrungnir e gli disse: non sei bene protetto, o Jötuno, poichè se anco tieni davanti a te lo scudo, questo non ti gioverà gran che. Thor ti ha veduto, egli corre nella terra e dal di sotto verrà a te. Hrungnir gettò lo scudo al suolo vi montò sopra e prese l'arma di pietra con ambe le mani.

Subito dopo vide dei lampi e sentì rumoreggiare fortissimamente il tuono. Thor da lontano scagliò il martello contro Hrungnir. Questi gli gettò contro la sua arma di pietra, ma il martello la colpì a volo in modo ch'essa si spezzò in due. Una parte cadde sulla terra e d'allora tutto Midgard è seminato di rupi, l'altra sul capo di Thor, che stramazzò bocconi. Ma il martello Miölnir colpì con tal forza il capo del gigante, che il cranio gli fu spezzato in minutissime schegge. Egli stesso cadde in avanti su Thor così, che il suo piede venne a giacere sul collo dell'Aso. Frattanto Thialfi assalì il gigante di creta e dopo breve resistenza, lo uccise. Con l'aiuto di suo figlio *Magni*, il forte, Thor si liberò e s'affrettò verso Thrudheim, per farsi levare la pietra dal capo.

Un'altra volta Thor, accompagnato da Loki e da Thialfi, Röskva era rimasta a custodia dei becchi, volle andare a visitare il paese dei gi-

ganti, Riesenheim, del quale aveva udito tante lodi in Asgard. Passarono adunque il mare, e raggiunto il lido, si inoltrarono nel paese fino ad una oscura selva, dove li colse la notte. Mentre cercavano un rifugio trovarono una spaziosissima capanna, che aveva l'entrata grande come tutto il fabbricato. Entrarono e si posero a dormire, dopo aver mangiato tutta la provvista che Thialfi portava nella sacca da viaggio del suo signore.

Verso mezzanotte però furono svegliati da un terremoto che fece traballare la capanna stessa. Si alzarono spaventati e trovata nel mezzo della capanna a destra un'ala annessa, vi entrarono e si coricarono di bel nuovo dopochè Thor, impugnato il suo martello per difendersi in caso, da qualche nemico, si era messo a guardia sull'entrata. Per tutta la notte continuò un sordo rumore senza che essi si sapessero spiegare da che e donde provenisse. Soltanto sul far del giorno Thor vide poco lungi da sè, sdraiato sulla terra un gigante che dormiva e russava così forte che tutto il bosco ne rintronava. Thor si mise subito intorno ai fianchi la sua cintura della forza e avvicinatosi al gigante stava per colpirlo quando questi si svegliò e d'un salto fu in piedi. Thor non ebbe più il coraggio di colpirlo e con voce abbastanza piccina gli domandò come si chiamasse:

« *Skrymir* (millantatore) mi chiamo, fu la risposta, e tu sei Thor, io ti conosco, non ho bisogno di domandarti il tuo nome; ma dove hai messo il mio guanto? ». A tali parole si curvò per alzare da terra il guanto. Allora Thor riconobbe che il guanto del gigante era stato il suo asilo notturno e che il piccolo edifizio a destra, in cui si erano rifugiati i suoi compagni, non era che il pollice del guanto. Skrymir domandò a Thor se lo accettava per compagno di viaggio e Thor acconsentì. Prima però di rimettersi in cammino fecero colazione, e quando ebbero finito di mangiare il gigante fece la proposta di porre le loro provvigioni in comune in un sacco solo. Così fu fatto, il gigante legò ogni cosa in un fardello che consegnò a Thor. Camminarono tutto il giorno e la sera si riposarono sotto una quercia gigantesca. — « Io ho sonno, disse il gigante, e voglio subito coricarmi, se voi avete fame, aprite il sacco e mangiate ». Così detto si sdraiò sulla nuda terra e in men che non si dica cominciò a russare con quanto fiato aveva. Thor e i suoi compagni presero il sacco, ma per quanto il nume si affaticasse ad aprirlo, non riuscì a slegare neppur una delle coregge. S'adirò allora e preso il martello s' avvicinò all' addormentato gigante e gli diede sul capo un colpo tale che sarebbe bastato a mandare all'altro

mondo qualunque mortale. Skrymir aperse appena gli occhi e toccandosi con delicatezza la parte colpita, domandò tranquillamente se gli fosse caduta sul capo una foglia di quercia.

Quindi domandò ironicamente a Thor se avesse finito di mangiare E Thor di rimando: Proprio ora, e adesso ci disponiamo a coricarci, e detto ciò, andò coi suoi compagni sotto un'altra quercia, ma non poterono chiuder occhio. Verso mezzanotte il gigante russava così forte che ne rintronava la foresta. Allora Thor si alzò, andò presso il gigante e gli diede un colpo così potente sull'atlante, che il martello vi penetrò alquanto. Skrymir saltò in piedi e domandò: Che mi succede? mi è caduta forse una ghianda sul capo? o che hai tu Thor? perchè ti vedo vicino a me? E Thor facendo in fretta alcuni passi indietro, gli rispose: Dormi pure tranquillo; non è che mezzanotte e quindi c'è ancora tempo per riposarsi. Però fra sè pensava: Se t'addormenti ancora una volta ti voglio assestare un tal colpo che non ti sveglierai più.

E infatti verso il mattino, il gigante riprese a russare ancora più forte che mai, e per la terza volta Thor gli si avvicinò e lo colpì con tal forza sul capo che il martello vi penetrò fino al manico. Skymir saltò in piedi, si passò la mano sulle guance e disse: C'è qualcuno

sull'albero? m'è sembrato che mi cadesse un ramo sulla testa; non sei ancora sveglio, Thor? è tempo di alzarsi. Ed ora, continuò, vi voglio dare un buon consiglio. Come ho capito, voi volete andare a *Utgard*, e sentii che dicevate fra voi ch'io non era un uomo di piccola statura. Se venite quindi a Utgard, non siate troppo arroganti, perchè gli uomini di Utgarda-Loki non sopporterebbero detti superbi. Se volete effettivamente continuare il vostro viaggio, tenetevi sempre a levante, la mia via va a tramontana. Ciò detto, si mise sulle spalle il suo sacco da viaggio e prese una via laterale. Gli Asi s'augurarono in cor loro di non incontrare più il gigante, si misero in cammino e verso mezzogiorno giunsero davanti ad un superbo castello. Questo era così alto che, per poter vedere i suoi merli, dovettero piegare indietro il collo. Il cancello di ferro che lo circondava non era possibile aprirsi, perciò se vollero entrare sul piazzale, dovettero passare fra una sbarra e l'altra. Trovata aperta una porta penetrarono in una grande sala, dove stavano seduti il re dei giganti Utgarda-Loki e i suoi vassalli. Thor e i suoi compagni salutarono il re, il quale li guardò con aria indifferente, mostrò loro i denti e sorridendo disse: Di rado si sente parlare il vero di paesi stranieri; ma credo che questo omino è Thor. Potrebbe darsi però che

siate migliori di quello che sembrate. Bene, vedremo. Voi sapete che nel nostro castello non può esser accolto alcuno che non sia valente in una qualche arte. In quale arte potete vantarvi di esser maestri?

Rispose per primo Loki il quale si vantò di una grande lestezza nel mangiare. Utgarda-Loki pensò che questa era un'arte eccellente e che quindi doveva dar di essa subito una prova. Si volse ai suoi e chiamò *Logi,* il fuoco, perchè si misurasse con Loki.

Sul pavimento della sala venne posta una lunga madia e riempiuta di carne. Loki cominciò a mangiare da una parte e Logi dall'altra, tutti e due con una voracità da sbalordire, e s'incontrarono nel mezzo della madia. Soltanto che Loki non aveva mangiato che la carne, e Logi anche le ossa e, per di più, aveva divorata anche la madia dalla sua parte. Quindi Loki aveva perduto; tuttavia Utgarda-Loki lodò la sua straordinaria prestezza nel mangiare.

Ora venne interrogato Thialfi ed egli si vantò d'essere un veloce corridore. Utgarda-Loki ritenne per buona anche quest'arte e lo invitò a mostrare la sua valentìa, dopo aver fatto uscire tutti dalla sala ed aver chiamato un giovanotto, di nome *Hugin,* il pensiero, al quale ingiunse di mettersi in gara con Thialfi. Fecero essi tre giri nell'ippodromo, ma a ciascun

giro Hugin toccò primo la metà. E così anche Thialfi rimase vinto, ma anch'egli però s'ebbe lodi da Utgarda-Loki per la sua velocità veramente stragrande.

Ora venne la volta di Thor. Domandato da Utgarda-Loki, il nume dichiarò che preferiva misurarvi con chiunque nel bere. Il re dei giganti entrò con i suoi ospiti nuovamente nella sala, chiamò il suo coppiere e gli ordinò di portare il corno, dal quale erano soliti bere i suoi cortigiani. Questo corno, disse Utgarda-Loki, mentre lo porgeva a Thor, vien vuotato da un buon bevitore in un sorso; alcuni ne devono far due, ma nessuno fra noi è bevitore così cattivo che non lo possa vuotare al terzo sorso. Thor osservò il corno, non gli parve troppo grande, sebbene fosse alquanto lungo e lo giudicò adatto per la sua immensa sete. Lo pose alla bocca e tracannò. Tirò tre volte che quasi gli mancava il fiato. Ma quando guardò dentro, vide che la bevanda s'era appena abbassata dall'orlo del corno. S'indispettì, restituì il corno e non volle più bevere.

È chiaro, disse con aria di motteggio Utgarda-Loki, che la tua forza non è grande come noi la credevamo; non avrei mai creduto che Thor non sapesse fare che sorsi piccolissimi. Thor rispose: Presso gli Asi questi miei non sono piccoli sorsi; però ditemi in che cosa volete provarvi meco.

E Utgarda-Loki: Il mio gatto grigio che qui vedi, viene alzato per aria dai ragazzini. Ma ciò non vuol dir nulla, sebbene non ti possa ritener capace di gran cosa.

E tosto un gatto grigio, abbastanza grande, si vide correre sul pavimento. Thor gli si accostò, lo afferrò sotto il ventre e lo alzò con quanta forza aveva; però esso rimase attaccato al suolo con le zampe, una sola si alzò alquanto sopra il pavimento. Di più non riuscì ad alzarlo.

Utgarda-Loki disse sorridendo a Thor: Me l'era immaginato che la sarebbe andata così; il gatto è troppo grande per un uomo così piccolo.

S'anco mi ritenete per troppo piccolo, rispose l'aso, io mi cimento con chiunque di voi sia disposto a lottar meco.

Voglio ben credere, rispose il gigante, che nessun di costoro che qui meco siedono si degnerà di una simile inezia, ma la mia nutrice *Elli*, la vecchia donna, ch'io chiamerò subito, potrà lottare con te, se tu ti vuoi cimentare.

La vecchia gigantessa entrò, ed incominciò la lotta. Thor fece appello a tutte le sue forze, ma per quanto si sforzasse, non poteva scuotere l'avversaria. Ma quando questa gli diede il gambetto e Thor cadde sulle ginocchia, Utgarda-Loki si frappose e separò i combattenti. Quindi invitò i suoi ospiti a pingue banchetto.

Thor però borbottava fra' denti il suo rammarico perchè i giganti lo ritenevano per tanto dappoco.

Utgarda-Loki sentì il suo lagno e gli disse: Voglio spiegarti la verità, dacchè sei uscito dal castello, nel quale finchè io vivo e comando, non devi più metter piede. Se avessi imaginato che tu possedi una forza così colossale, non vi saresti mai entrato. Poichè sappi che io t'ho ingannato. Skrymir, che tu incontrasti nella foresta, ero io in persona. Tu non potesti sciogliere il nodo del sacco, perch'io l'aveva legato col ferro. Il più piccolo dei tuoi colpi di martello mi avrebbe ucciso, s'io non avessi posto davanti al martello, senza, che tu la potessi vedere, una rupe. Vedi! là in alto, le quattro valli quadrangolari sono opera dei colpi del tuo martello contro le rupi. Nè era possibile che Thialfi vincesse Hugin, che era il mio pensiero, e così che Loki riuscisse superiore al suo avversario Logi, che era il fuoco indomito. Era impossibile poi che tu potessi vuotare il corno, perch'esso con la sua estremità, stava immerso nell'Oceano, eppure tu bevesti tanto che il mare calò e provocasti un fenomeno finora sconosciuto, *il riflusso o la bassa marea.* Quando alzasti il gatto, che non era altro che la serpe Midgard, tutti si spaventarono, poichè l'alzasti tanto alto che l'estremità della coda e la testa

appena appena toccavano ancora la terra. Era però affatto impossibile che tu superassi la nutrice Elli, poichè l'età — rappresentata appunto da Elli — non può essere vinta da nessuno. Perciò sarà meglio per entrambi noi che ci evitiamo l'un l'altro.

Quando Thor ebbe udito l'inganno cui era stato fatto segno, diè furiosamente di piglio al suo martello, ma Utgarda-Loki era già scomparso, e davanti a lui erano due lunghi, larghi e bei campi, però del castello nessuna traccia.

Ritornato Thor ad Asgard, nell'eletta patria degli dei, non vi stette a lungo, essendogli venuto il desiderio di andare in cerca della serpe Midgard, e di ucciderla. Si pose in viaggio tutto solo ed a piedi. La sera arrivò al confine di Midgard dove dimorano i giganti, e qui trovò asilo presso il gigante *Hymir*. All'alba del giorno seguente Hymir s'alzò per andare alla pesca. Thor lo pregò di prenderlo seco. Hymir gli rispose: Poco aiuto posso ripromettermi da te, che sei così piccolo e giovane; io sono solito andar molto lontano e rimanervi a lungo, e tu potresti gelare. Ma Thor di rimando: Va pur lontano quanto vuoi; vedremo chi di noi due desidererà prima il ritorno. E così dicendo era talmente adirato contro Hymir, che poco mancò non gli facesse provare l'effetto del suo martello. Gli domandò che cosa dovessero pren-

dere per esca. E il gigante brontolò sprezzantemente: prenditi per esca quello che vuoi. Allora Thor s'avvicinò alla mandra di Hymir, mise le mani sul più grosso bue, che si chiamava lo *spezzatore del cielo,* e gli strappò il capo, che portò seco per esca nel canotto. Hymir si postò in poppa e Thor cominciò a vogare dietro a lui con tal forza, che Hymir dovette meravigliarsene altamente. Dopo qualche po' il gigante disse: Questo è il luogo dove io son solito fermarmi per pescare. Ma Thor gli rispose che voleva remare ancora, e continuarono a spingersi avanti. Dopo un'altro poco Hymir disse: Fermiamoci; l'andar più avanti è pericoloso, poichè colà abita la terribile serpe Midgard. Ma Thor non gli diè retta e continuò a remare. Finalmente si fermò, ritirò i remi, attaccò la testa del bue quale esca, ad un fortissimo amo e la gettò nel mare. Tosto la serpe Midgard abboccò, e l'amo le si conficcò profondamente nel palato. Dal dolore cominciò dare delle forti scosse e Thor, che teneva la corda dell'amo, cadde con la faccia innanzi sul bordo del canotto. Montato in collera, si armò di tutta la sua forza divina e resistette così potentemente, che con tutti e due i piedi, sfondò la barca e toccò il fondo del mare; quindi tirò la serpe a bordo.

Hymir cambiò colore per la paura, quando

vide come l'acqua entrava ed usciva dalla barca e che gli occhi di Thor lampeggiavano terribilmente e che la serpe dal basso lo guardava fissamente e gli soffiava contro veleno. Nello stesso momento in cui Thor con una mano dava di piglio al martello e lo vibrava alto nell' aria per uccidere la serpe, Hymir si gettò fra mezzo e, con un affilato coltello, tagliò la corda dell'amo di Thor, così che la serpe ricadde nel mare, e dietro ad essa anche il martello di Thor. Il nume furibondo diede al gigante un tal pugno nell' orecchio, che Hymir cadde precipite nel mare, sicchè le piante dei piedi ballavano nell'aria. Thor allora remò verso terra e raggiunse la sponda.

L'Edda ci racconta in altro modo questa avventura di Thor:

Una volta gli dei volevano tenere un banchetto a Oegisgard, la patria del terribile. Ma dal sangue delle vittime e dal modo di cadere dei bastoni magici riconobbero che ad Oegir mancava per ospitarli, una caldaia sufficientemente grande a preparare loro la birra necessaria.

Allora vennero mandati Hermodur e Thor per notificare ad Oegir il desiderio degli dei. Essi trovarono il vecchio seduto pacificamente davanti alla sua casa. Ma si spaventò quando sentì dirsi da Hermodur: Gli dei vogliono ve-

nire da te a banchetto; però dalle vittime hanno appreso che la tua caldaia è troppo piccola. Di', come potresti offrirci quantità sufficiente di birra? Dapprincipio Oegir sembrò impacciato, però tosto disse sorridendo: Se gli ospiti avranno una sete così grande, li prego di provvedere anche una caldaia sufficientemente capace; forse tu, o Thor, saprai dove ve ne sia una, ed allora non dubitare che non mancherà la birra.

Quando gli dei udirono la risposta di Oegir, non sapevano dove trovare un recipiente così grande. Ma Tyr confidò a Thor il suo segreto e gli disse: Presentemente mia madre è maritata a Hymir, il gigante della brina; esso abita all' estremo nord, all' estremità del Cielo, ed ha una caldaia profonda un miglio. Credi che ce la darà? gli domandò Thor; al che Tyr: con l'astuzia possiamo ottenerla.

Partirono entrambi gli dei verso la dimora di Hymir e dopo aver viaggiato un'intera giornata finalmente vi arrivarono. Thor portò da sè i suoi becchi nella stalla, e quindi s'avviarono verso la sala. All'entrata si fece loro incontro la nonna di Tyr, una brutta figura, poichè aveva 900 teste. Subito dopo però comparve anche la madre di Tyr, bellissima, dai capelli d'oro, la quale diede il benvenuto agli ospiti. So bene, essa disse loro, che siete coraggiosi e non conoscete paura, ma poichè mio

marito, quando rientra in casa, il più delle volte, è di cattivo umore e scortese, così è meglio che io vi nasconda sotto queste caldaie.

Più tardi rincasò Hymir. Quando gli ospiti lo udirono arrivare si nascosero inquieti sotto le caldaie. Egli entrò nella sala facendo un un chiasso d' inferno e domandò da mangiare e da bere. Dopo essersi rifocillato, divenne di buon umore ed allora la moglie gli si avvicinò e gli disse: Rallegrati Hymir; è arrivato tuo figlio, che da tempo noi aspettavamo. Con lui, com'è naturale, venne anche l'amico degli uomini, Thor, e nostro nemico. Essi hanno paura di te, perciò se ne stanno sotto quelle caldaie dietro la colonna, all'estremità della sala. — Il gigante guardò verso la colonna, ed il suo sguardo fu così acuto, che la colonna andò in pezzi e si ruppe la trave sulla quale erano otto caldaie. Una sola d' esse nella caduta, rimase illesa. Allora gli ospiti uscirono carponi e si avvicinarono a Hymir. Egli cominciò a esaminarli da capo a piedi, quindi fece ammazzare tre buoi e arrostiti l'imbandì ai suoi ospiti. E poichè Thor ne mangiò due, il gigante gli disse: Mi pare che tu sii un forte mangiatore, quindi domani devi provvedere da te per il tuo pranzo; io t' invito ad una pesca.

Il giorno seguente andarono tutti e tre alla pesca. Prima di montare in barca, Thor domandò dell'esca. Prendila da te, rispose il gigante, eccoti là la mia mandria. Thor allora spiccò con un colpo la testa ad un bel toro nero e la portò nella barca. Remarono a tutta possa, ma Hymir si stancò dopo poco. Tuttavia Thor continuò senza stancarsi e anche quando Hymir lo pregò di smettere per la vicinanza della serpe Midgard, egli continuò ancora per un buon tratto. Fermatisi, Hymir gettò l'amo e tirò a bordo due balene.

Intanto Thor aveva attaccato saldamente al timone una corda robustissima, alla cui estremità aveva assicurato un grosso amo con sopra infissa la testa del toro e l'aveva gettata a mare. La serpe abboccò e Thor cominciò a tirare. Ma poichè non la poteva trarre a bordo, cominciò a montare in collera e s'appoggiò con tanta forza al fondo della barca che la sfondò andando a posare i piedi sul fondo del mare. Già Thor aveva dato di piglio al martello per colpire l'orribile serpe, quando il gigante Hymir, bianco dalla paura, si gettò col coltello sulla corda e la tagliò. La serpe ricadde nel mare facendo schiantar le rupi e tremare l'antica terra.

Durante il ritorno, per quanto il gigante si sentisse troppo a disagio, non poteva tralasciar

di millantarsi: Che preferisci, diceva a Thor, portar le due balene a casa o legare la barca a riva? Thor per tutta risposta prese la barca con entro le balene e la portò nel porto del gigante. Quando il nume poi ebbe comunicato al gigante la ragione della sua venuta, disse Hymir: Avrai la caldaia quando avrai spezzata la mia tazza.

Thor allora prese la tazza e la scagliò contro le colonne, ma essa rimbalzò senza rompersi. La gettò contro la parete, e la tazza non si scheggiò neppure. Ma essendosi alzato Hymir per riprenderla, sua moglie sussurrò all'aso di gettarla contro la testa di Hymir che era dura più di qualunque sasso.

Per la terza volta Thor prese la tazza in mano e piegandosi, la scagliò con impeto contro la fronte del gigante. Il capo di Hymir rimase illeso, ma la tazza si spezzò in due.

Ogni mia gioia se ne è ita, esclamò il gigante, poichè è spezzata la mia tazza. Ed ora tentate di portar via la caldaia, essa è vostra. Due volte si provò Thor, ma inutilmente, finalmente alla terza riuscì a porsela in testa e quindi sopra un carro. S'erano già allontanati di non poco, quando Thor e Tyr intesero alle loro spalle un rumore. Si guardarono indietro e videro una schiera di giganti di più teste, che, guidati da Hymir, si affrettavano di

raggiungerli. Thor mise a terra la caldaia e si voltò contro loro. Tutti soggiacquero ai colpi di Miölnir, e Thor portò la caldaia a casa. Si rallegrarono gli dei nel mirare quel recipiente immenso, dal quale ogni anno, al tempo della raccolta del lino, bevevano in casa di Oegir.

Di *un'altra lotta* sostenuta da Thor con un gigante si racconta:

Una volta Thor, accompagnato dal suo fido Thialfi, s'imbattè in un gigante, che non lo riconobbe, e col quale cominciò a discorrere. Dove vai, gli domandò il nume. Ed il gigante: Vado nel Cielo, dove voglio combattere con Thor e vincerlo, perchè il suo fulmine mi ha bruciato la stalla. — Ossia, rispose Thor, non vincerlo, ma avere un saggio della sua forza; non vedi che non sei capace di alzare questo piccolo sasso e metterlo sopra quello più grande. — Il gigante, adoperando tutta la sua forza, prese il sasso, ma non lo potè alzare da terra; tal peso gli aveva dato Thor. Allora si provò Thialfi e alzò il sasso come se si fosse trattato d'un guanto. Il gigante riconobbe subito il dio e lo colpì con la sua mazza di ferro così violentemente che il nume cadde sulle ginocchia. Alzatosi però in un batter d'occhio, vibrò il suo martello e ruppe la testa al gigante.

Di *un' altra lotta ancora* sostenuta da Thor con un gigante fu causa Loki. Questi, indos-

sata la camicia di falco di Freya, andò una volta nel paese dei giganti, e precisamente nell' abitazione del principe dei Hrimthursen, *Geirröd*. Veduta una bella sala, si pose sopra una finestra e vi guardava dentro. Non appena Geirröd l'ebbe veduto disse ad un servo: vedo là in alto un uccello raro, affrettati a prendermelo.

Loki osservava senza punto scomporsi, l'affaccendarsi del servo a salire fino a lui per prenderlo, dappoichè pensava che aveva quanto tempo voleva per fuggire. Ma quando l'uomo sporse la mano per prenderlo e Loki mosse le ali per fuggire, s'accorse che i suoi piedi rimanevano attaccati sul suo appoggio. Così il servo lo prese e lo portò al suo padrone. Questi lo ammirò a lungo e meravigliato, e dopo averlo guardato ben bene negli occhi come se avesse voluto esaminarlo, gli disse: Tu sei un uccello singolare! sembra che tu abbia mutata la tua natura! dimmi chi sei e donde vieni; se ti rifiuti, morrai di fame.

L'uccello però si chiuse in un ostinato silenzio. E così per tre lunghi mesi stette Loki in gabbia, senza alcun cibo e sospirava fra sè: Oh, non avessi mai pensato a Geirröd! oh, non fossi mai venuto costì! Tormentato dalla fame confessò finalmente di essere Loki. Il gigante come ebbe ciò udito, si rallegrò cordialmente, e gli disse: Finalmente ho ciò che il mio cuore da

lungo tempo desidera: uno di voi, un pegno per gli altri. Però voglio lasciarti vivere se mi giuri di portarmi qui come ospite, Thor disarmato. Loki promise solennemente e abbandonò più che in fretta la sua penosa prigione.

Quando raccontò agli dei dove era stato in prigione e come aveva passato il tempo, risero essi, ma divennero ben presto seri quando sentirono della promessa fatta da Loki al gigante. Tuttavia Thor si lasciò persuadere di andare con Loki. Per via andarono da *Gridr*, una vecchia silvana, la quale prestò a Thor la sua cintura, il suo bastone ed il suo guanto di ferro, coi quali egli avrebbe potuto tener fronte a Geirröd.

Continuando la via, Thor si trovò di fronte al fiume *Wimur*, il più grande di tutti i fiumi. Allora il dio si mise indosso la cintura, appoggiò il bastone contro la corrente e discese nell'acqua, mentre Loki si teneva stretto alla vita di Thor. Quando furono in mezzo al fiume, questo crebbe tanto che le acque montarono sopra le spalle del nume, ma Thor lo calmò dicendogli: non crescere, Wimur, ch'io devo andare alla dimora del gigante; sappi che se tu cresci, cresce anche a me la forza divina fino al cielo (1). Finalmente con mille fatiche

(1) Wachse nicht, Wimur, nun ich waten muss
Hin zu des Riesen Hause.
Wisse, wenn du wächsest, wächst nur die Asenkraft
Ebenhoch dem Himmel.

e con pericolo della vita, arrivarono alla magione di Geirröd. Entrarono, e Thor stanco si mise a sedere sull'unica sedia che v'era. Ma tosto osservò che la sedia si alzava sempre più, così che egli correva rischio di esser schiacciato sul soffitto. Allora con quanta forza aveva, appoggiò il bastone contro il tetto della sala ed abbassò la sedia. Un terribile grido di dolore lo avvertì nello stesso tempo ch'egli aveva offeso qualche essere vivente. E infatti le figlie di Geirröd, *Gialp* e *Greip*, che avevano alzato la sedia, giacevano al suolo con la schiena spezzata.

Quindi Geirröd invitò Thor ad entrare nella sala per una partita cavalleresca. Ma quale non fu la meraviglia del dio quand'egli, tutt'intorno alle pareti, vide acceso il fuoco; tuttavia non gli rimase molto tempo a meravigliarsi, perchè il gigante preso con le tanaglie un pezzo di ferro infuocato, lo scagliò contro di lui. L'aso lo prese per aria con la mano calzata del guanto di ferro. Il gigante si nascose d'un salto dietro la colonna; ma il dio gli lanciò contro il pezzo di ferro con tale veemenza che questo passò la colonna, passò il corpo di Geirröd, attraversò la parete e andò a conficcarsi esternamente un bel tratto nel terreno. Nello stesso tempo il gigante fu convertito in sasso.

Come si vede da tutti questi racconti è Do-

nar-Thor colui che combatte sempre contro i giganti, che sono i nemici degli Asi e dei loro protetti, degli uomini. In tutti questi combattenti egli mostra una forza straordinaria, ed anche quando è accompagnato da altri dei, questi passano in seconda linea, per cui l'Edda lo chiama *Principe degli Asi.* Non v' è alcun aso che abbia avuto maggior culto di lui e fu perfino rappresentato avente ai lati Odino e Freyr.

Da lui ebbe la denominazione il Giovedì, Donnerstag, giorno che fra il popolo era santificato.

§ 9. Tyr.

Questo dio teneva il terzo posto fra le divinità dei Germani; era il dio della guerra, e come tale è figlio di Odino; sua madre era figlia di giganti, era bellissima, e l'abbiamo già trovata maritata a Hymir, il potente gigante del gelo, ucciso da Thor.

Mentre Odino nelle guerre guida i destini dei popoli, Tyr pugna fra le file dei combattenti e decide della vittoria, la sua runa è scalfita in forma di spada e gli eroi lo invocano durante la mischia. Gli era sacra la spada e come questa non ha che una lama, così anche il dio

non ha che un braccio solo. Egli maneggia la spada con la sinistra e col moncherino del braccio destro regge lo scudo.

Ecco, secondo la saga, come perdette il braccio destro. Per comando di Odino gli dei si erano impossessati di *Fenrir*, del lupo cioè che una gigantessa, Angurboda, aveva partorito a Loki, e fin da piccino lo tenevano sotto la loro custodia. Ma il solo Tyr aveva il coraggio di avvicinarsi e di porgergli il cibo. Gli dei però, vedendo come il lupo cresceva di giorno in giorno e poichè un'antica profezia diceva che esso era destinato alla loro rovina, stabilirono di legarlo a salda catena. Ne fecero adunque far una e quindi pregarono il lupo di esperimentare su di essa la sua forza. Egli si lasciò pacificamente incatenare, quindi si stiracchiò e la catena cadde infranta a terra. Allora gli dei fecero una catena più consistente, ma quando il lupo la provò, i pezzi volarono alcuni passi distante. Impensierito di ciò, Odino mandò *Skirnir* a Schwarzelfenheim dai pigmei perchè gli fabbricassero una catena che non si potesse spezzare. E infatti i pigmei si misero all'opera e ne fecero una, *Gleipnir*, impiegando: la risonanza del passo dei gatti, la barba delle donne, le radici dei monti, la bramosia degli orsi, la voce dei pesci e la saliva degli uccelli. Questa catena sembrava un debolissimo nastro di seta.

Gli dei condussero quindi il lupo sopra una isola, gli mostrarono la catena e lo invitarono a spezzarla, dopo che tutti ebbero provato su di essa la loro forza, senza esservi riusciti. Il lupo però fiutò l'inganno e, sebbene si sottomettesse alla prova, volle che uno degli dei, in pegno che essi trattavano con lui lealmente, gli mettesse e tenesse in bocca la mano durante la prova. Si guardarono gli dei l'un l'altro e nessuno s'azzardava proferirsi, quando si fece innanzi Tyr e pose la sua mano destra nelle fauci del lupo. Gli dei allora legarono Fenrir e quando questi si stiracchiò per spezzare la catena, questa resistette e più si sforzava e ancor più resistente essa diventava. Risero gli dei, ma non Tyr, cui il lupo strappò coi denti la destra. Quando gli dei videro che il lupo era ben bene incatenato, tirarono la catena attraverso una rupe e la saldarono in fondo alla terra; ed al lupo che spalancava spaventevolmente le fauci e tentava di acchiappare qualcuno di loro, conficcarono una spada nel palato, l'impugnatura contro la mascella inferiore e la punta rivolta contro la superiore. In questo modo non può chiuder la bocca, ulula terribilmente e la bava che gli esce dalla bocca va a formare un grosso fiume. Così egli deve colà rimanere fino al Crepuscolo degli dei.

Del nume l'Edda non dice altro. Egli è, come

narrammo, il combattimento bellico personificato e, come tale, è chiamato anche Eru, Heru, Cheru, ossia spada. Alcune stirpi traggono il nome da questo dio, come gli Eruli e i Cheruschi.

I Sassoni lo chiamavano Saxnot (1) (il Signore della spada) e gli Anglo-Sassoni Tis, Times od anche Ear.

Anche i Bavaresi tenevano in grande onore Ziu o Heru, e lo dimostra infatti il nome ch'essi danno al Martedì, Eritag o Ertag (giorno di Heru) (2).

Tutti questi nomi appalesavano come il suo culto fosse estesissimo. Tutti i popoli tedeschi gli offrivano vittime umane e sappiamo (Florio I, 20, 4) che i Galli vinti in Italia da Flaminio nel 225 a. C. hanno sacrificato a Marte.

---

(1) Sax era una forma di daga prediletta dei Sassoni. Dalla *Abrenuntiatio* è dimostrato che in Germania aveva culto un dio Saxnot. Solo non è sicuro se Saxnot sia il Marte germanico, il dio della guerra, ma è probabile perchè il nome verrebbe a significare « il dio della spada ». Nelle genealogie anglosassoni Saxnot è detto figlio di Wodan; dunque esso è evidentemente un altro nome del Marte tedesco.

(2) Anche i Vendi adoravano un dio Thir.

Questo nome *Ziu* del Marte germanico è perfettamente lo stesso che Ζεὺς; sanscr. dyáns, gen, di-v-ás, lat Diu (Diupiter, Juppiter). A mano a mano poi da un Juppiter si cambiò in Marte.

In suo onore si eseguiva la *danza delle spade* (Schwerttanz), in cui giovani nudi imitavano il combattimento; e, al dire di Tacito, questa danza era l'unico spettacolo che si rinnovava in tutte le adunanze dei Germani. A danza finita, i ballerini componevano con le punte delle loro spade una specie di rosa o di ruota sul cui mozzo saltava il loro corifeo, il quale veniva portato in alto da tutti gli astanti.

Alcune schiatte tedesche, come gli Alani ed i Quadi, rendevano onori divini alla santa spada, conficcando in terra la punta della daga (1). Diceva la saga che la spada del Nume nascosta profondamente nella terra, avrebbe portato costantemente vittoria a chi l'avesse trovata.

Ed ecco come, sempre secondo la leggenda, essa venne in mano ad Attila, l'Unno conquitatore del mondo.

Un boaro s'accorse che una vacca della sua mandra zoppicava ed aveva al piede una ferita che mandava sangue parecchio. Non po-

---

(1) Ammiano Marcellinus XVII, 12, 21, dice espressamente che i Quadi adoravano la spada come un dio; « eductis mucronibus, *quos pro numinibus colunt,* iurare se permansuros in fide » per cui rimase l'espressione: giurare per la spada. Già Erodoto IV, 62, dice degli Sciti, che, conficcata una spada in un mucchio di fascine, l'adorano come l'imagine del dio Marte (Ἄρης).

tendosi spiegare la causa d'una tale ferita, seguì la traccia del sangue ed arrivò ad un posto dove la vacca aveva mangiato l'erba ed aveva raspato col piede, per cui aveva messo allo scoperto la punta d'una spada e si era ferita. Il boaro portò la spada ad Attila, il quale ne fu lietissimo, dappoichè essendo così venuto in possesso della spada del dio della guerra, avrebbe ottenuto vittoria in tutti i combattimenti e si sarebbe assicurata la signoria del mondo. — Racconta la leggenda che 1100 anni più tardi, il duca d'Alba, il vittorioso generale della armata spagnola di Carlo V, abbia scavata dalla terra la stessa spada dopo la battaglia di Mühlberg (1547) e così abbia assicurata la vittoria al suo esercito.

Notiamo per ultimo, che essendo a lui sacro il Martedì, in questo giorno si doveva cogliere la verbena (Eisenkraut) con la quale venivano coronati gli araldi di guerra, quand'essi andavano a intimarla.

§ 10. Bragi.

È il dio della eloquenza, della facondia e dell'arte poetica; è il primo degli scaldi ed è figlio d'Odino. Viene sappresentato di statura imponente con lunga barba e d'età avanzata. Più

che un Aso è una personificazione divinizzata ed appartiene all'ultimo secolo del paganesimo in Norvegia ed in Islanda. È uno scaldo che visse verso la metà del secolo IX. Ha per moglie Iduna, la dea dell'immortalità.

§ 11. Baldur.

Insieme con Heimdall e con Freyr (Fro) forma la triade degli dei della luce.

Baldr, Balder o Baldur (il Signore, il Principe) è figlio di Odino e di Frigga, ed è il più nobile, il più puro ed il più amato di tutti gli Asi; così l'Edda. Viene rappresentato come un bel giovane fiorente, la cui apparizione manda uno splendore che irraggia gran spazio intorno a sè (1). Questo splendore era per i Germani un'imagine della luce del giorno chiara, splendente che essi personificavano in Baldur. Eppoi lungo, crudo e freddo era l'inverno nelle vergini selve della Germania e sotto il nordico cielo

(1) Da lui prende il nome la cotula (Hundskamille), anthemis cotula, chiamata nei paesi nordici: *Baldrsbraue*, sopracciglio di Baldur, o Johanniskraut, insomma una specie di camomilla; dunque « Giovanni » ha preso nel Nord, il posto di Baldur; e così i *fuochi di San Giovanni* erano i fuochi dell'aso.

dell'inclemente Scandinavia, e l'uomo attendeva con avidità il primo raggio calente del sole primaverile che esilia il freddo verno e sveglia la natura dal suo sonno di morte; non era il raggio benefico dell'Italia e della Grecia, tuttavia era il risveglio alla vita dopo un lungo, lunghissimo letargo invernale, e Baldur, essendo il dio del sole primaverile, doveva ben essere tenuto in grande onore dai popoli nordici.

Baldur abita in Asgard il castello di Breidablik (Weitglanz) il lungi splendente, il luogo della somma purità dove non vien tollerato misfatto alcuno. Le sue doti principali sono: innocenza, bontà d'animo e giustizia. Egli è saggio, è il più prudente degli Asi, e si distingue per dolcezza e misericordia.

Ma « cosa bella e mortal passa e non dura » e così per quanto bella la primavera nei paesi del nord è di brevissima durata e ben presto si succedono le stagioni migliori per dar luogo al lungo e freddo inverno. Non v'è forse leggenda nei popoli civili che illustri questa sentenza meglio della saga dell' Edda sulla morte di Baldur.

Racconta adunque l'Edda che Baldur, il beniamino degli dei e degli uomini, ebbe dei brutti sogni, quando Odino, angustiato da fieri dubbi sul destino degli dei e del mondo aveva mandato i suoi corvi presso due pigmei sapienti,

per avere da loro novelle; il responso dei savi fu oscuro ed allora egli volle che gli dei per tutta la notte pensassero il miglior consiglio. E quando gli Asi e le Ase si radunarono Baldur espose i suoi gravi sogni, per cui gli dei se ne impensierirono e Odino stesso, montato in groppa al suo cavallo Sleipnir, dalle otto gambe, cavalcò verso Nifelheim, alla tetra abitazione della dea della morte, Hel. Gli si fece incontro un cane macchiato il petto di sangue e con le fauci spalancate, che abbaiava a squarciagola. Odino però continuò il suo cammino si che la terra ne tremava, finchè ad occidente dell'averno trovò la *collina dei morti* di Wala (la maga) verso cui s'indirizzò.

Col suo bastone delle rune battè sul colle e con scongiuri magici costrinse la veggente ad abbandonare la stanza de' morti (1).

---

(1) Das Wecklied zu singen begann er der Weisen,
Schlug mit dem Stabe, nach Norden schauend,
Sprach die Beschwörung und heischte Bescheid,
Bis gezwungen sie aufstand Unheil verkündend.

Ed essa bruscamente:

« Welcher der Männer, mir unbewusster,
Schafft mir Beschwer, stört mir die Ruh?
Schnee beschneite mich, Regen beschlug mich,
Tau beträufte mich, tot war ich lange ».

Vedi *Appendice:* Das Grab der Prophetin.

Odino però non si fa conoscere, ma le dice chiamarsi Wegtam (viandante), e le domanda per chi l'oscura magione di Hel sia abbellita. E la veggente gli risponde che la tazza d'idromele per Baldur è già pronta e che gli Asi debbono abbandonare ogni speranza di averlo più a lungo fra loro, e soggiunge: fui costretta a parlare, ora voglio tacere. Non tacere, Wala, le dice Odino; ti voglio interrogare finchè saprò tutto. Quale degli uomini ucciderà Baldur? Höldur ucciderà l'augusto figlio di Odino; parlai costretta, ora voglio tacere. — Non cessar di parlare, o Wala, io voglio interrogarti finchè saprò tutto. Chi trarrà vendetta su Hödur e porterà al rogo l'uccisore di Baldur? — Vendicatore sarà il figlio di Odino e di Rinda (1); avrà appena una notte d'età e già correrà al combattimento; non si laverà le mani, non si pettinerà la chioma finchè non avrà spinto al rogo l'uccisore di Baldur; ho parlato costretta, ora voglio tacere. — Non serbare il silenzio, o Wala, io ti voglio interrogare finchè sappia ogni cosa; come si chiama la donna che non vuol piangere per la morte di Baldur e non vuol gettare verso il cielo il velo del capo? Non dormirai prima di nominarmela. — Tu stesso

(1) Wali.

sai ciò che avverrà dopo la morte di Baldur, tu non sei Wegtam, come tu dici; Odino soltanto sa ciò, Odino, il creatore dell'universo. Ora ritorna a casa, Odino, e gloriati, poichè nessun uomo verrà più a visitarmi finchè Loki non sarà libero dalle sue catene e il Crepuscolo degli dei non irromperà distruttore.

Quando Odino ebbe riportato agli Asi la triste notizia che la morte minacciava Baldur, il beniamino di tutti, essi decisero di assicurarlo contro ogni pericolo. Allora Frigga si fece giurare da tutti gli esseri vivi e morti, dai quadrupedi, dagli uccelli, dai vermi, dal fuoco, dall' acqua, dalla terra, dalle pietre, dal ferro e da tutti i metalli, dagli alberi, dalle piante, dalle malattie, dai veleni, che nessuno avrebbe recato nocumento a Baldur. Fatto ciò, e recatolo a cognizione di tutti, gli Asi incominciarono a trastullarsi con Baldur, e mentre egli se ne stava in mezzo ad essi che gli avevano fatto cerchio intorno, alcuni gli tiravano sassi, altri gli menavano dei colpi e così via, ma nulla poteva nuocergli e tutti ne erano contenti come di gran guadagno. Quando però Loki ebbe veduto ciò, si corrucciò, perchè non v' era cosa che potesse danneggiare l'aso, per cui prese le sembianze di una vecchia e si recò da Frigga. Allora la dea domandò alla vecchia se sapesse ciò che gli Asi facessero nella loro

adunanza. — Essi menano colpi e gettano pietre su Baldur, ma nulla gli reca nocumento — rispose la vecchia. — Naturalmente non v'è arma nè albero che possa nuocergli, chè tutti mi hanno giurato di rispettarlo, disse Frigga. E alla domanda della vecchia se tutte, proprio tutte le cose avessero fatto tal giuramento, la dea rispose che tutti gli esseri avevano giurato tranne un arbusto, a levante di Walhalla, il ramo di vischio, il quale le era sembrato troppo debole e giovane per farlo giurare.

S'accomiatò la vecchia, ossia Loki, e s'affrettò al ramo di vischio, lo strappò e ritornò nel cerchio degli Asi. Andò dal cieco Hödur, fratello di Baldur, che se ne stava tutto solo in un angolo. E dopo avergli chiesto perchè non tirava anche lui contro Baldur e avutone risposta che non lo faceva perchè non vedeva dove stava Baldur e che d'altronde non aveva arma alcuna, Loki lo incoraggiò a fare come gli altri e rendere così onore a Baldur; ti indicherò io, disse, dove è, e gettagli contro questo ramo. Sì dicendo, gli mise in mano il ramo di vischio e il cieco Hödur lo slanciò nella direzione indicatagli da Loki. Il ramo colpì Baldur e lo passò banda a banda sì che il giovane cadde morto a terra; fu la più grande disgrazia che abbia mai colpito uomini e dei. Gli Asi rimasero muti per lo spavento, guar-

davano il caduto e non azzardavano neppure di rialzarlo. Si guardavano l'un l'altro, pensando di trar vendetta sull'uccisore, ma non potevano farlo perchè il fatto era accaduto in luogo sacro. Sovra tutti sentì immenso dolore Odino, poichè nessuno meglio di lui sapeva qual grave perdita e quale rovina era per gli Asi la morte di Baldur.

Quando gli Asi si riebbero alquanto dal primo raccapriccio, Frigga domandò chi volesse guadagnarsi il suo favore e andare al regno di Hel per tentare il riscatto di Baldur. Si offerse Hermodur, il veloce figlio d'Odino; il padre gli prestò il suo destriero dagli otto piedi, ed egli se ne partì veloce come il vento. La vendetta di sangue si assunse però Wali, il figlio di Odino e di Rinda, appena nato, che aveva una sola notte di vita. E siccome il guerriero germanico si lasciava crescere capelli, barba ed unghie, nè si lavava nè pettinava finchè non avesse adempiuto il sacro dovere della vendetta, così anche il neonato figlio di Odino, chiamato a strumento di vendetta dal sangue del suo divino fratello, non si lavò le mani, non si pettinò finchè non spinse al rogo l'uccisore di Baldur. In questo modo sulla medesima pira di Baldur giacque anche il cadavere di Hödur ucciso da Wali.

Gli Asi portarono al mare il cadavere di

Baldur, lo volevano abbruciare sulla sua stessa nave, *Hringhorni*, la più grande di tutte, ma non lo poterono rimuovere. Allora mandarono a chiamare *Hyrrockin*, una gigantessa di forza straordinaria, la quale venne in groppa ad un lupo, che aveva per freno una serpe. Con una stratta spinse essa la nave talmente innanzi che dai cilindri spruzzò il fuoco e ne tremò tutta la terra. Thor montato in collera, diè di piglio al suo martello per punirla, ma gli Asi intercedettero per lei. Quindi gli dei composero il cadavere sul rogo nella nave, e quando Nanna, la bella e gentile moglie di Baldur, vide ciò, proruppe in lamenti e morì. Gli Asi collocarono mestamente il suo cadavere accanto a quello del marito e appicarono il fuoco alla pira. Venne abbruciato anche *Sleipnir* il cavallo di Baldur, magnificamente bardato. Thor consacrò il rogo col suo martello Miölnir. E quando il sole rosseggiante nel lontano orizzonte tramontò nelle salse onde del mare, la pira mortuaria del dio sparì dagli occhi degli spettatori, portata lontana dalle onde. Molti erano gli intervenuti all'estremo vale del simpatico nume: Odino, accompagnato dai suoi corvi svolazzantigli intorno e seguìto dalle Walchirie, depose sul rogo il suo maraviglioso anello d'oro Draupnir, il quale da quel tempo in poi ebbe la virtù di trasu-

dare ogni nona notte altri otto anelli d'oro di eguale bellezza. Accanto a Odino era Frigga nel suo cocchio; Freyr montato sul suo splendente Gullinbursti seguìto da graziosi elfi bianchi. Heimdall, il guardiano del cielo, veniva appresso montato sul suo destriero Goldzopf (chioma d'oro), e quindi Freya sul suo carro tirato da gatti. E non mancavano neppure i giganti del gelo e quelli del monte. — Intanto Hermodur cavalcò per nove notti attraverso valli profonde ed oscure, finchè giunse al fiume *Giöllfluss* ed al ponte *Giöllbrücke,* coperto di lucentissimo oro. Una gigantessa, *Modgudr,* dall' aspetto tetro, che custodiva il ponte, gli domandò: Chi sei tu che calchi la via che mena a Hel? che cerchi da lei? Tu non hai il colore dei morti, cinque turbe di morti passarono ieri il ponte; però sotto l'unghia del tuo cavallo esso risuona ben più rumoroso. — Vado in cerca di Baldur, le rispose il dio, non l' hai tu veduto? — Ben lo vidi cavalcare oltre il ponte; a settentrione conduce la via fino giù a Hel. — E Hermodur continuò il suo cammino finchè giunse al reticolato che cinge il regno di Hel; allora spronò il cavallo che saltò oltre la ringhiera senza neppur toccarla, e s' avviò diritto alla sala di Hel. Colà Hermodur vide Baldur seduto al

posto d'onore, come si conveniva al più bello ed al migliore degli Asi.

Il giorno seguente Hermodur pregò Hel di permettere a suo fratello di rivedere nuovamente la luce del cielo; poichè e uomini e dei grave ne sentivano il lutto. E Hel: se verrà provato che Baldur è universalmente amato e pianto, se ogni cosa nel mondo, morta e viva, lo piangerà, allora egli potrà tornare in seno agli Asi, ma se un essere solo non lo piangerà egli rimarrà presso Hel. Udito ciò, Hermodur s'allestì per il ritorno e Baldur lo accompagnò fuori della sala e preso il prezioso anello d'oro che Odino aveva deposto sul suo rogo, glielo rimandò perchè ne tenesse memoria; anche Nanna, sua moglie, mandò doni a Frigga, una tunica ed altri regali, e a Fulla, ancella di Frigga, un anello d'oro.

Quando Hermodur ebbe riferito agli dei la risposta di Hel, essi mandarono messaggeri per tutto il mondo perchè ogni cosa piangesse e in questo modo Baldur potesse venir sottratto alla dimora di Hel. E piansero tutti, dei, giganti, uomini, animali, la terra, gli alberi, perfino le piante e i metalli. E già speravano i messaggeri di ritornare agli dei annunziando loro la lieta novella che ormai potevano andare a Hel per farsi riconsegnare Baldur, quando per via in una tetra spelonca trovarono seduta

una gigantessa, *Thöck*, che pregarono volesse piangere per Baldur. Ma essa rispose: Io devo piangere con occhi asciutti per la morte di Baldur, poichè da lui non m'ebbi alcun vantaggio nè in vita nè in morte. Per cui Hel si tenga ciò che ha (1). E così Baldur dovette rimanere presso Hel, fino alla rinnovazione del mondo.

Nessuno dubitò che sotto le spoglie di Thöck si nascondesse il perfido Loki, il genio del male.

La morte di Baldur segna un punto culminante nella mitologia nordica, perchè con essa ha principio il tramonto degli dei. Nella credenza popolare il mito era semplice. Gli dei stanno in lotta con le potenze infernali: il loro destino è annodato alla vita di Baldur. Questo può morire solo per mezzo di un oggetto (vischio, armi, ecc.) che sta in mano delle potenze sotterranee. Il suo avversario ne viene in possesso e uccide. Però Baldur, secondo la credenza dell' antico paganesimo, rivive in un fratello e questi ne vendica la morte sull' uccisore.

---

(1) Thöck muss weinen mit trocknen Augen
Ueber Baldrs Ende.
Nicht im Leben noch im Tod hatt'ich Nutzen von ihm:
Behalte Hel was sie hat.

§ 12. Heimdall.

È il guardiano di Asgard, sta a custodia del ponte celeste, dell'arcobaleno. Egli è figlio di Odino, ed è, come si vede, una divinità della luce, personifica la luce mattutina, il giorno che nasce. L'Edda intorno alla sua discendenza parla di nove gigantesse (1) — forse le onde del mare, poichè la tradizione nordica antica le chiama nove ondine, nove figlie del dio marino — secondo la leggenda islandese il giorno sorge dalle onde del mare.

Egli abita nel castello Himinbiörg (Himmelsberge, monti del cielo) posto al confine del cielo dove va a metter capo Bifröst. Ed è un un guardiano ben vigile; abbisogna di pochissimo sonno, meno d'un uccello, e tanto di giorno che di notte vede lontano cento miglia

---

(1) Dice l'Edda:

Geboren ward einer am Anfang der Tage,
Ein Wunder an Stärke, göttlichen Stamms.
Neun gebaren ihn, den Friedenbringer,
Der Erdentöchter am Erdenrand.

Esse si chiamavano: Gialp, Greip, Eistla, Eyrgiafa, Ulfrun, Angeyja, Imdr, Atla e Jarnsaxa.

e sente crescer l'erba sulla terra e la lana sul dorso alle pecore. Il suo corno (1), grande e squillante, sta appeso sotto un albero sacro; e quando qualche pericolo minaccia gli dei egli lo suona in modo che lo si sente nel cielo e in tutti i mondi; e così lo suonerà quando si avvicinerà l'ultimo combattimento distruttore contro i giganti ed i geni del male.

Quando la notte fugge a nord verso Nifelheim allora Heimdall sale sui monti celesti, e così si mostra come dio della luce che rimena il giorno. Perciò il suo cavallo ha la chioma d'oro come il primo chiaror mattutino, e si chiama Goldzopf, chioma aurata. Lo stesso Heimdall ha denti d'oro e a questi si riferisce anche il noto proverbio: *L'aurora ha l'oro in bocca.*

Era un dio tenuto in gran conto. Sotto i piedi di Heimdall rinverdisce la terra, poichè la pioggia ristoratrice della verzura è dono del custode del ponte dell'arcobaleno.

Gli Scaldi lo chiamano « nemico di Loki » perchè, secondo l'Edda, egli combatte con costui per il monile di Freya, e riporta alla dea il monile rubatole: la pioggia rinfrescante ravviva la terra inaridita dall'ardore del sole.

(1) Giallarhorn.

Heimdall talvolta prende spoglie umane e scende in terra ed è chiamato col nome di *Rigr*, che è il fondatore dei tre ceti: degli *schiavi*, dei *liberi* e dei *nobili*.

In tempi remotissimi Rigr si sposò, sulla terra, con l'abitatrice di una misera capanna, per nome Edda; il loro figlio *Thrael*, forte e robusto, fu il capostipite degli *schiavi*. In una posteriore escursione sulla terra Rigr si fermò qualche tempo in una casa ospitale, agiata, dove abitava una gente valida, laboriosa. La padrona della casa diventò sua moglie, il loro figlio *Kerl*, fiorente, pieno di vigoria, abile contadino divenne il fondatore del ceto degli *agricoltori*. Finalmente, quando il nume, secondo la leggenda, venne per la terza volta sulla terra, fondò il ceto dei nobili, sposando la padrona di una casa distinta, piena di tutti gli agi della ricchezza e che diede al dio l'ospitalità più cordiale.

Da questo terzo matrimonio nacque *Jarl*, distinto per fiorente bellezza, per saggezza e valore. Rigr, che lo amava immensamente, curò la sua educazione e gl'insegnò perfino i misteri della scienza delle rune. Jarl (ear, conte) divenne il capostipite dei *nobili*.

§ 13. Forseti (Fosite).

È figlio di Baldur e di Nanna. Dice l'Edda che nessuno può biasimare le sentenze di Forseti; il dio della pura luce celeste è anche per gli dei e per gli uomini, il più saggio ed il più giusto giudice. Come Donar (Thor), figlio di Wodan (Odino), rappresenta un lato dell'essenza del dio supremo, cioè la sua attività come dio del tuono, così anche Forseti rappresenta soltanto un lato dell'attività di suo padre; egli è il dio della giustizia. Il suo nome significa Vorsitzer, Presidente (del Tribunale). Anch'egli come il padre suo, troneggia in una sala risplendente d'oro e d'argento, *Glitnir*, e come lui è detto il dio più saggio, più facondo e più mite; i suoi giudizi sono perentori (1).

Tutti quelli che avendo delle liti a lui si rivolgevano, se ne partivano dalla sua splendida sala pienamente sodisfatti e d'accordo. Il

---

(1) « Auf goldnen Säulen ruht
Des Saales Silberdach.
Da thront Forseti den langen Tag
Und schlichtet allen Streit ».

suo tribunale è senza dubbio il migliore, tanto per gli dei che per gli uomini. Il nordico Forseti è inegabilmente lo stesso dio del frisio Fosite, dal quale anticamente l'Helgoland si chiamava Fositesland, e qui appunto si trovava il tempio più sacro al dio.

Il culto di Fosite adunque si trapiantò dalla Frisia nella Scandinavia. Secondo un' antica leggenda frisone, Carlo Magno avrebbe scelto dodici uomini per stabilire il diritto frisio. Questi decemviri non riuscivano mai a stabilirlo e perciò Carlo montato in furia, per punirli, li fece imbarcare sopra una nave senza timone e li lasciò in balia delle onde. Essi allora domandarono aiuto a Odino, perchè loro mandasse un salvatore. Ed infatti si trovarono subito in tredici nella nave, ed il tredicesimo che somigliava a ciascuno degli altri dodici in modo sorprendente, guidò felicemente la nave a terra, e dove gettò l'accetta, che portava sulle spalle, colà zampillò subito una sorgente. Tutti si posero a sedere e il salvatore spiegò loro il diritto. Dopo di che come era enigmaticamente venuto così sparì. La nave avrebbe approdato all' isola di Helgoland, la quale, come dicemmo, si chiamava prima « Fositesland ». La fonte fu tenuta per luogo sacrosanto e soltanto in silenzio e reverentemente si poteva da essa at-

tingere, chè non doveva essere profanata da umana parola (2).

Questo grande culto che i Frisi avevano per Forseti o Fosite, figlio di Baldur, come noi lo conosciamo dall'Edda, indica chiaramente che anche a Baldur erano da loro tributati onori divini.

§ 14. Widar.

L'Aso taciturno come lo chiama l'Edda, è figlio di Odino e della gigantessa Gridr; si distingue per forza ed energia. Era tenuto dagli Asi in gran conto; essi ponevano in lui grande fiducia, perchè era stato profetizzato ch'egli avrebbe

---

(2) Nell'isola Helgoland esistette per lungo tempo un tempio con una sacra fonte ed era oggetto di grandissima venerazione. Tutti gli animali nelle vicinanze erano inviolabili. Perfino i pirati non s'arrischiavano a predare nell'isola. Quando il missionario Willibrord († 738) osò battezzare tre neonati immergendoli nella fonte nel nome della Santissima Trinità, tutto il popolo s'aspettava che il Nume adirato fulminasse il sacrilego. Dopo di lui Liutgero giunse colà apostolo dei Frisi e distrusse il tempio di Fosite; ma il nome Helgoland (heiliges Land, terra santa) indica ancora oggi che l'isola anticamente era sacra.

Lo storico Adamo di Brema, *de situ Dianæ*, racconta che i pirati di mare non osavano rubare nell'isola, ma che anzi portavano a quelli isolani il decimo della loro preda.

ucciso il lupo Fenrir ed avrebbe sorvissuto alla fine del mondo. Ed è solo da questo momento che incomincia la sua attività. Fino a questo tempo egli vive solitario in luoghi selvosi. Rileviamo dall'Edda ch'egli è l'unico degli Asi che da Loki non venga offeso al banchetto di Oegir, anzi da esso gli viene porta la bevanda refrigerante.

Lo si rappresentava armato di una poderosa spada e con una scarpa pesante ch'egli adopera nell'ultima lotta (1).

Egli pure è una creazione della poesia scaldica seriore, evocata dal concetto della fine del mondo.

---

(1) Saxo Grammatico III, p. 131, lo chiama *Bous*.

Nella fine del mondo, dopochè il lupo Fenrir ha inghiottito Odino, Wali si volta contro il mostro e gli pone il piede sulla mascella inferiore; il piede è calzato di una scarpa per la quale in tutti i tempi si raccolsero le striscie di cuoio che gli uomini tagliano dalle suole delle loro scarpe. Ed è con l'intenzione di venire in aiuto dell'Aso che gli uomini devono gettar via queste striscie. Con la mano afferra Widar la mascella superiore del lupo e gli squarcia in due la gola, per cui il mostro muore.

Dice un'altra leggenda che in quest'ultima lotta muoiono tutti gli dei ad eccezione di Widar e di Wali, i quali non sentono danno nè dal fuoco nè dall'acqua e fonderanno un nuovo Asgard.

§ 15. Wali.

L'alimentatore, è figlio d'Odino e della principessa Rinda; è audace in battaglia e buon tiratore.

L'Edda racconta di lui un solo fatto, il quale solo basta per porlo in una posizione invidiabile fra gli Asi. Egli è il vendicatore di Baldur. Era stato predetto ad Odino ch'egli avrebbe trovato un vendicatore di Baldur soltanto ove avesse sposato Rinda. Secondo la leggenda raccontata da Saxo Grammatico, Odino si presentò sotto diversi travestimenti al padre di Rinda re dei Ruteni. Prima qual semplice viandante, poi come abile orefice e finalmente sotto le sembianze di giovane cavaliere di bellissimo aspetto domandò in isposa Rinda. Ma essa lo rifiutò sempre. Allora il Nume montato in collera toccò col bastone delle rune la figlia del re e le rapì il senno. Quindi l'avvicinò sotto le spoglie di donna vecchia, e promise al re di guarirla ove la potesse prendere seco. In questo modo venne in possesso della bella giovane. Dal connubio nacque Wali, il quale non aveva che una notte d'età quando Hödur uccise Baldur, però aveva già una forza meravi-

gliosa. Wali si presentò agli Asi ed era già un bel giovane forte e fiorente; si diresse verso Hödur; e quando gli fu appresso lo uccise, vendicando così la morte del prediletto degli dei. Come nei Germani anche in Wali il pensiero della vendetta s'impossessa dell'individuo, si immedesima in esso, sicchè ogni altra idea gli cede il posto.

Secondo Dahn, in Rinda è rappresentata la crosta della terra, la quale respinge crudamente lo stesso Odino, il dio del sole che coi suoi raggi, vorrebbe liberar Rinda dalla corazza ghiacciata che l'avvolge. Solo quando Odino spiega tutta la sua forza divina, quando cioè il sole riversa sulla terra tutta la sua potenza di calore, dimoia la coperta invernale di neve e di ghiaccio, la terra non può più opporre alcuna resistenza alla forza celeste vittoriosa!

Odino e Rinda, la forza divina e quella della terra, producono, come per incanto, in Wali una nuova primavera. Con l'uccisione di Hödur, Wali scaccia e vince l'oscurità dell'inverno.

A Wali, apportatore della luce, era consacrato il tempo che corre dalla metà di gennaio a quella di febbraio, perchè allora il giorno si allunga a vista d'occhio.

Veniva inoltre venerato come prode guer-

riero e buon tiratore, forse perchè col crescere della luce del giorno s'avvicinava anche la stagione, in cui gli antichi Germani si preparavano alle loro imprese guerresche.

Anche la figura nordica di Wali è un prodotto della fantasia degli scaldi, la quale volle dare un vendicatore alla simpatica personificazione di Baldur.

§ 16. Uller.

Il signorile, il maestoso, è figlio della dea Sif (1), quindi figliastro di Thor, ed è dio invernale, e come tale si chiama amico di Baldur, perchè nel nord la metà invernale dell' anno porge la mano all'altra metà estiva che le tien immediatamente dietro.

Questo dio si distingue per eminente bellezza, la quale è aumentata dal suo fare marziale, ed infatti Uller mostra sentimenti guer-

---

(1) Le notizie sull'albero genealogico, diremo così, dei singoli Asi sono spesso contradditorie, ed infatti secondo l'Edda poetica, Uller e Baldur sarebbero gemelli e figli di Odino; secondo l'Edda juniore invece Uller non sarebbe nemmeno fratello di Baldur, ma figlio di Sif e d'un ignoto marito della dea che andò più tardi sposa a Thor.

reschi e nei duelli viene sempre invocato. Quale tiratore d'arco e pattinatore possiede una grande abilità. Su pattini d'ossa corre velocissimo attraverso i campi coperti di neve e sui ghiacci della Scandinavia. Secondo un'antica leggenda si vale del suo scudo come veicolo e gli scaldi chiamano lo scudo « *Ulls Schiff* », nave di Uller, forse perchè i pattini nordici avevano la forma di scudo.

Aveva culto anche come dio della caccia, poichè la neve invernale mostra le orme della selvaggina. Gli archi adoperati per la caccia e per il combattimento erano per la maggior parte di legno di tasso, per cui l'abitazione di Uller in Asgard si chiama Ydalir (Eibental, valle de' tassi). Ydalir è in territorio di Thrudheim, regno di Thor, patrigno di Uller.

Questo nume è una divinità assolutamente nordica, formatasi nella concezione degli abitanti della Scandinavia settentrionale; alle schiatte meridionali era affatto sconosciuto. E che nei paesi più settentrionali fosse tenuto in molta considerazione lo dimostra il fatto che era costume di giurare solennemente per l'anello di Uller. Anche Odino in uno dei suoi frequenti travestimenti promette al suo protetto il favore di Uller, *Ullrs' Gunst.*

Saxo Grammatico III, p. 126-129, racconta che una volta gli dei per punire Odino che con

inganno aveva fatta sua Rinda, (1) lo mandarono in esilio e chiamarono Ollerus (Uller) a reggere in sua vece il cielo e la terra. Per dieci anni (nell'estremo Nord dieci mesi invernali)

---

(1) Ecco il mito originalissimo di Saxo Grammatico III. Dopo la morte di Baldur Odino domanda ad un indovino filandese per nome Rostiophus, in qual modo potesse vendicare la morte di Baldur. Ne ha per risposta che se potesse procreare con Rinda (Rindr) un figlio, questo lo vendicherebbe. Odino, per non essere riconosciuto si copre col suo cappello (Sidhöttr, demisso pilleo instructus) e prende servizio in qualità di generale presso il padre di Rinda. Vince i nemici e s'acquista il favore del re. Una volta, dopo una strepitosa vittoria, confessa al padre il suo amore per Rinda, e incoraggiato dallo stesso, implora da Rinda un bacio, ma riceve invece un solenne schiaffo. L'anno appresso si presenta ancora al padre di Rinda, come orefice; il re acquista ad alto prezzo i suoi artistici lavori e gli commette un vezzo di gioie per la figlia. E Odino fa un braccialetto bellissimo e lo porta a Rinda; le chiede anche questa volta un bacio e di bel nuovo sente risuonarsi sulla guancia un solennissimo schiaffo. La terza volta compare come guerriero e spera per la sua abilità nel cavalcare, di toccare il cuore di Rinda; le domanda ancora un bacio e riceve un ceffone tale che cade stordito a terra. Ma ben presto tocca la principessa con un bastone runato ed essa si ammala. Ricompare per la quarta volta in vesti muliebri e sotto il nome di Vecha si spaccia per donna versata nell'arte medica; gli viene affidata la cura dell'ammalata; così raggiunge il suo intento: essa gli partorisce un figlio.

Uller avrebbe da Asgard retto il mondo, quindi Odino sarebbe stato richiamato e circondato di tutto il suo antico splendore; Uller scacciato ed ucciso in paese straniero (1).

Questa leggenda di Saxo si basa sul fatto che Uller rappresenta Odino invernale. L'inverno nel Nord rende impossibile qualsiasi spedizione guerresca, le imprese vittoriose dei Germani, dirette da Odino. Allora le più care

---

(1) Nell'Ynglinga saga, l'Edda racconta che Odino partì per un lungo viaggio e che intanto abbiano regnato in sua vece i suoi due fratelli Wili e We, e perchè essi dubitavano del suo ritorno, si sieno divisi la sua eredità ed entrambi presa per moglie Frigga; ma che subito dopo sia ritornato Odino e abbia ripresa Frigga. In altro luogo vedremo come Loki fa rimprovero a Frigga di aver concesso i suoi favori ai due fratelli di Odino.

Dunque non è più Uller che sostituisce nell'assenza da Asgard Odino, ma Wili e We. — Ma vi è ancora un mito in proposito per cui il reggitore ad interim del cielo e della terra è un *Mitothin*. Troviamo in Saxo Grammatico che i re del nord avrebbero mandato ad Odino a Bisanzio in segno di sottomissione una statua d'oro; questa statua aveva al braccio degli anelli e sapeva parlare. Frigga voleva avere i gioielli, ma Odino fece impiccare il di lei servo e chiudere a chiave la statua: Frigga allora avrebbe rotta la sua fede coniugale e conceduti i suoi favori ad un suo fido, che in compenso le avrebbe procurata la statua. Per la vergogna Odino sarebbe andato in esilio ed in sua vece avrebbe regnato Mitothin.

occupazioni dei popoli nordici sono la caccia e il pattinaggio. Ed il protettore di queste era sempre Odino, ma sotto l'emanazione di Uller. E poichè questo dio domina sul territorio della neve e la neve durante l'inverno protegge la semente dai rigori del freddo, era egli, il figliastro del dio dell'agricoltura, anche il protettore della semente. Durante l'estate, si credeva stesse nel mondo dei morti, e lo si riteneva per loro dominatore, poichè d'inverno, quand'egli domina sulla terra, scompare ogni vitalità vegetativa.

Naturalmente che Odino, il dio della luce, non poteva che momentaneamente esser soppiantato da Uller, dio dell'inverno, e ad ogni primavera si mostra di nuovo la signoria d'Odino, il quale dall'alto di Asgard governa il cielo e la terra.

Uller sposò l'audace cacciatrice Skadi, figlia del gigante delle tempeste Thiassi, quando essa si fu totalmente separata dal suo primo marito Njörd.

§ 17. Hödur.

Questo figlio d'Odino, è un dio cieco e significa la oscura metà invernale dell'anno

avanzato. Vedasi Baldur, che viene da lui ucciso per istigazione del perfido Loki (1).

---

(1) In Saxo Grammatico III si racconta che Baldur e Hother (Uller) sono affidati alle cure di un uomo e diventano rivali poichè entrambi amano ardentemente la bella Nanna, figlia di Gevaro (e secondo i fonti islandesi, figlia di Nep). Per venire in possesso della fanciulla i due Asi si sfidano a singolar tenzone, ma vantaggio ne avrà solo colui, che dalle potenze sotterranee ottenga l'oggetto, cui è annodata la sua vita. In Saxo questo oggetto è secondo una concezione, un cibo di una potenza magica insolita, che conferisce al Nume le sue forze e viene custodito da vergini donne, inoltre una cintura di forza; secondo una altra concezione, esso sarebbe una spada che il folletto silvano Mimingus tiene nascosta in una spelonca nordica. Il favorito è Uller che ha saputo procurarsi la spada magica con la quale può essere ferito soltanto il suo rivale, e lo uccide.

Nella finzione dell'Edda è invece, come abbiamo veduto, il semplice ramo di vischio, il solo fra tutti gli esseri che non abbia giurato a Frigga di non recar danno a Baldur. Il rivale dell'Aso viene in possesso di questo oggetto e con esso gli toglie la vita.

Nella finzione islandese il racconto della morte di Baldur ha avuto una essenziale trasformazione: Loki appare come il vero uccisore di Baldur e Uller scompare affatto.

Inoltre l'antico mito viene allargato e mescolato a caratteri cristiani. Nanna non è più la vergine corteggiata, ma la moglie di Baldur.

B. LE ASE.

§ 18. Frigga (Frija).

È la moglie d'Odino, la gran madre degli dei. Era considerata come la dea della terra. Da essa ha origine tuttociò che è vitale, poichè ha nel suo grembo materno il germe di ogni vita, e così a lei ritornano anche le anime che nel mondo hanno finito di percorrere il loro cammino.

E come abbiamo veduto rappresentare gli dei i diversi lati di attività di Odino, così anche le altre dee non sono che emanazioni di Frigga ne' diversi caratteri della sua essenza, per cui avremo Nerthus, Jörd, Rinda, Freya, Sif, Hel, ecc.

E così Odino generò con Jörd (die Erde, la terra), Thor, con Rinda (la crosta della terra) Wali, ecc.; tutte le dee, dalla loro prima origine, erano considerate dai Germani quale dee della terra, di questa gran madre.

Però la vera e l'unica moglie di Odino, secondo la mitologia nordica, è Frigga. Essa sola

divide con lui l'alto seggio in Asgard, essa è la più ragguardevole delle Ase; è prudente e sapiente, conosce il destino di tutti gli uomini. Come moglie d'Odino, è la protettrice dello stato matrimoniale; (1) ed i coniugi che non avevano figlioli la invocavano. Essa è l'ideale della massaia germanica, e come vediamo la donna tedesca fatta oggetto d'ogni cura da parte del marito, così anche Frigga era tenuta da Odino in somma considerazione, e se qua e là nell'Edda vien fatto cenno a piccoli dissapori fra i coniugi, frutto di qualche malinteso, a qualche scatto di gelosia da parte di Frigga, sappiamo però che Odino in ogni grave circostanza si rivolge per consiglio a Frigga e lo segue. Egli le concede di prender parte a tutte le sue imprese e la di lei eminente prudenza, qualche volta astuzia pensata, che scorgiamo nelle singole leggende, è veramente meravigliosa.

Una volta ad esempio Odino lodava il suo beniamino *Geirröd* e lo poneva di gran lunga al di sopra di *Agnar* protetto da Frigga. Allora la dea cercò di deprezzare Geirröd agli

---

(1) Come Ἥρα dei Greci, e *Giunone* dei Romani — *freien:* prendere in moglie; chiedere in isposa. *Frija:* sanscr. priya, moglie.

occhi di Odino e glielo dipinse come un individuo avido e per niente affatto ospitale. Odino la ribatte, si accalora e finalmente scommette con lei ch'essa ha torto di giudicare in un modo così sfavorevole Geirröd. Ma prima però che il Nume abbandonasse la sua dimora celeste per recarsi in terra a domandare ospitalità al suo favorito e provarlo, Frigga vi manda la sua messaggera Fulla, la quale si reca da Geirröd e lo ammonisce di diffidare di un mago che lo avrebbe fra breve visitato, e che egli avrebbe facilmente riconosciuto perchè paurosamente schivato dai cani. E così, quando Odino si presentò a lui, sotto la sembianza di *Grimmir*, domandandogli ospitalità, Geirröd, memore dell'ammonimento avuto, lo fece prendere e maltrattare. In tal modo Odino perdette la scommessa avendo dovuto riconoscere che il giudizio di Frigga sul suo favorito era giusto.

Abbiamo veduto come un'altra volta Frigga con astuzia, sorprendesse Odino, quando si trattò della leggenda per la quale i Winili ebbero il nome di Langobardi (1).

Quale dea protettrice della famiglia e dell'economia domestica, Frigga porta alla cintura

(1) Vedasi *Odino*, pag. 30-31.

un mazzo di chiavi; ed un velo avvolge la sua imponente figura da capo a' piedi. Essa ha insegnato alle donne il filare ed il fuso è a lei sacro (1); le filatrici diligenti sono certe della benevolenza e del premio della dea, mentre le ragazze negligenti non possono sfuggire al di lei castigo. E quande donne e ragazze nel disbrigo delle loro faccende domestiche rivolgono il pensiero alla dea, sono comprese da reverente apprensione.

Frigga è anche protettrice dell'agricoltura e le sta molto a cuore che il bestiame sia ben tenuto. Anch'essa prende parte con Odino e con i di lui eroi alle frequenti notturne processioni per benedire gli uomini. Ma questo giro dei celesti coniugi sulla terra ha luogo specialmente nelle dodici notti dopo la festa del solstizio d'inverno (Natale). Allora il lino e la conocchia devono riposare e Frigga s'adira se vede filare.

Tutte le schiatte tedesche prestavano fede a queste periodiche peregrinazioni della dea sulla terra. Frigga è seduta sopra un carro tirato da gatti, animale che le era sacro. E sacri pure

---

(1) Le tre stelle che nella costellazione d' Orione formano il cinto, chiamansi in Svezia ancora oggi *Friggas Rocken*.

le erano la cicogna, la rondine e il cucùlo, che era considerato come profetico (1).

Come dea delle nubi, che, benefica, riversa l'acqua sulla terra, Frigga, sotto un certo rapporto, è venerata quale dominatrice del mare e delle acque delle fonti e dei laghi. Il suo palazzo, di una magnificenza meravigliosa, si chiama Fensalir (Meersaal, sala marina). Qui essa fila su conocchia d'oro un filo delicato come seta. Nella sua sala si incontrano amanti morti prima del matrimonio e coniugi fedeli e vi rimangono uniti eternamente.

---

(1) *Das weiss der Kuckuck!* lo sa il cucùlo. Più tardi scomparve la venerazione di questo uccello ed anzi lo si disprezzò: *Hol' dich der Kuckuck!* che il diavolo ti porti; che ti colga il malanno. — E così nei tempi cristiani accadde al gatto, e perfino la figura della dea si scambiò nelle leggende e nelle novelle posteriori in quella di una sirena, o di una strega, e il giorno a lei consacrato, il venerdì *(Freitag)* diventò per i cristiani un giorno di lutto, quindi un giorno nefasto; e ancora presentemente ci sono di quelli, e pur troppo non sono pochi, che per stupida superstizione non comincerebbero nessuna cosa di venerdì, nè in tal giorno si metterebbero in viaggio, per evitare qualche ipotetica sventura. Come se le disgrazie aspettino proprio il venerdì per capitarci addosso!

§ 19. Fulla.

La dea dell'abbondanza, (die Fülle); è una formosa giovane ed è la bella verginità personificata. È la fedele compagna e l'ancella di Frigga, di cui porta lo scrigno dei gioielli e prende parte al suo Consiglio intimo. È la stessa dea che si trova nella credenza popolare francese dei secoli XIII e XIV sotto il nome di *domina Abundia;* essa visita con il suo seguito le case, passa in rivista i magazzini e le cantine, assaggia le provvigioni, e ciò porta fortuna. Se i cibi sono in disordine e chiusi, non ne mangia, e quindi non li benedice. Perciò le donne nelle notti in cui essa fa la sua visita (certo nelle famose 12 notti dal Natale all'Epifania) non rinchiudono le cibarie ed il vino. Essa visita anche le stalle, e talvolta sulle criniere dei cavalli si trovano le gocce della sua candela di cera; pettina anche la criniera ai cavalli (1).

§ 20. Gna.

Velocissima quanto il vento, eseguisce sulla terra gli ordini della madre degli dei. Possiede

(1) Nell'Incantesimo di Merseburgo, *Merseburger Zauberspruch,* è detta sorella di Frigga.

perciò un cavallo *Hofhvarfnir*, il cavallo della morte, che corre attraverso l'aria e sull'acqua. Però nell'Edda juniore è detto ch'essa non vola nè cavalca, ma si libra soltanto nell'aria. Comunque sia, è la messaggera della Giunone nordica.

§ 21. **Holda.**

La bella, la graziosa dea, chiamata nelle diverse leggende « Frau Holle », compare in Germania al posto di Frigga. Ed è appunto dalle saghe della Germania centrale che noi troviamo sufficente ragione per far derivare Holda (Hulda o Holle) da Frigga. Essa ha tutti gli attributi della madre degli dei.

Frau Holle è amica degli uomini e pronta sempre a prestar loro aiuto. S'adira solo e punisce quando trova il disordine nella economia domestica. Come Frigga protegge le filatrici diligenti.

Quando di Natale fa il suo giro benefico sulla terra, non si deve filare, e quando ritorna alla sua abitazione, l'ultimo martedì di carnevale, i fusi devono essere riposti. Se trova le case in ordine le benedice, se in disordine allora scaglia su di esse la sua maledizione (1). È essa inoltre

(1) So manches Haar, so manches gute Jahr!
So manches Haar, so manches böse Jahr!

che manda la neve, i cui fiocchi sono le piume del suo letto (1).

Quando ogni anno viene in terra a portarvi benedizione e fertilità, sopra un bel cavallo bianco, preceduta da cicogne e da rondinelle e seguita da donne montate sopra gatti, del suo seguito fanno parte anche le anime dei fanciulli morti in tenerissima età, elfi e pigmei. Segue il suo corteo anche il fido Eckardat, l'amico dei fanciulli.

Frau Holde o Holle abita nell'interno delle montagne ed in magnifiche caverne sotterranee; come pure ama il soggiornare in laghi e nelle fonti (3).

Se Frigga concede ai coniugi i figlioli, Holde ha la protezione dei neonati. Ed alla sua abitazione pervengono anche molti mortali che cadono nelle fontane, nei pozzi; essa accoglie cortesemente le anime dei trapassati e più tardi le manda di nuovo sulla terra a dar vita ai bambini. Da qui la leggenda della « Jungbrunnen » della fontana della giovinezza, la cui acqua vivificatrice trasformava i vecchi in floridi giovanotti; e così quella della cicogna, l'uc-

---

(1) Frau Holle macht ihr Bett opp. Frau Holle schüttelt ihr Bett: nevica.

(2) Vedansi in Grimm, *Märchen*, quelle su Frau Holle.

cello di Frigga, che va a prendere i fanciulli dalle paludi e dalle fonti.

Frau Holle è sempre dea benefica, anche quando si presenta sotto le sembianze di una brutta vecchia, la fedele filatrice è sicura di essere regalata di molto oro, però la pigra invece di ricevere oro viene da lei insudiciata, anzi coperta di nera pece.

Talvolta Holda è comparsa a qualche mortale sull'ora del mezzogiorno, bagnantesi nel mare e in qualche fonte sotto forma di bellissima donna d'una carnagione bianca al par di neve, ma non appena apparsa scomparve. Ancora oggi c'è un piccolo stagno nell'Assia inferiore su quel di Meissner, chiamato « Frau Hollen Teich ». Grimm nelle saghe tedesche così ne parla « Situato in un angolo di un prato paludoso ha esso presentemente soltanto dai 40 ai 50 piedi di diametro; tutto il prato è circondato da un riparo di pietra mezzo rovinato, e non di rado in esso vi si sono sprofondati dei cavalli ».

Di questa Frau Holle racconta il popolo una infinità di cose, buone e cattive.

Donne che scendono nella fonte, vengono dalla dea rese sane e feconde: i bambini neonati provengono dalla sua fonte. Fiori, frutta, focaccie e tutto ciò che nasce nel suo incomparabile giardino sotto il fondo dello stagno,

essa distribuisce ai fanciulli che le piacciono. È assai ordinata e si compiace che le case siano tenute bene; quando nevica, essa scuote i letti degli uomini, e fa volare per l'aria i fiocchi. Punisce le pigre filatrici, insudiciando loro i fusi, aggrovigliando il refe e abbruciando il lino. Per contrario le giovinette che filano diligentemente ricevono in dono da lei dei fusi, ed ella stessa fila per loro durante la notte così che le spole al mattino sono piene.

Leva le coperte del letto alle pigre che nude, vengono da lei portate sul selciato; le laboriose, che già al mattino per tempo portano l'acqua in cucina dentro a vasi ben puliti, trovano sul fondo di questi delle monete d'argento (1). Attrae volentieri fanciulli nel suo stagno e concede ai buoni fortuna e fa diventare brutti i cattivi. Ogni anno gira per il paese e dà ai campi fertilità, ma impaurisce anche la gente quando alla testa dell' « esercito furibondo » – tregenda del cacciatore dannato, – attraversa la foresta. Ora si mostra nello stagno o nel mezzo d'esso sotto forma di donna bella, dalle bianche braccia (2); ora è invisibile e si

(1) *Silbergroschen*, moneta antica della Germania, (del valore di circa 12 centesimi).

(2) È proprio la λευκωλένη Ἥρη di Omero.

ode soltanto uscire dalla profondità un suono come di campana o un sordo rumore.

Nella credenza popolare seriore, Holda appartiene ancora alla « *wilde Jagd* » (1), ed è preceduta da una civetta, dei gatti accompagnano il suo carro. Nel velocissimo giro il carro vien danneggiato, ed allora chi l'aiuta a ripararlo ottiene in ricompensa delle schegge di legno che col tempo si tramutano in oro.

Per l'influenza del cristianesimo toccò anche a Holda la sorte delle altre divinità pagane; la bellissima dea, moglie di Wodan, cadde dal suo seggio celeste e fu trasformata in una brutta vecchia dal naso lungo, affilato, dai denti grandi, sporgenti e dai capelli arruffati; il suo seguito è formato da streghe e da bambini non battezzati. Ai bambini scortesi si minaccia

---

(1) Di questo esercito furibondo, di questa *wilde Jagd*, si mette a capo ora Odino, ora Frigga, ora Holda, ecc.

Lex. mythолog. p. 647: « Sveciæ vulgus putat Odinum, Novembri ac Decembri durante, nocturno tempore venatorum per aërem ducere catervas, cum sonum quemdam, venatico ululatui non absimilem, edere solent aves certæ maritimæ, meridionalia climata eo tempore petentes. Plebeji, illa opinione adducti, hoc phenomenon nominant *Odins Jagt*.

Però il periodo della *wilde Jagd* o *wütendes Heer*, di questa escursione sulla terra, dura dal Natale all'Epifania, ossia 12 giorni (25 dic. al 5 genn.).

la venuta di Frau Holle pronta sempre a portarli seco se non diventino subito garbati e cortesi (1).

§ 22. Berchta.

Compare nella saga franca, in quella bavarese e specialmente nelle leggende della Germania meridionale (2). Anch' essa, Frau Berchta (Be-

(1) Essa ha un grande seguito: « mit der Holle fahren » ancora oggi nell' Assia superiore significa far parte della tregenda delle streghe, ossia viaggiare per aria con le streghe. Quindi certe donnaccie possono far parte del seguito di Frau Holle, e ne *fa testimonianza* un antico scrittore, Burcardo di Wormazia, p. 194*a*: « credidisti, ut aliqua femina sit, quæ hoc facere possit, quod quædam a diabolo deceptæ se affirmant necessario et ex præcepto facere debere, id est cum dæmonum turba in similitudinem mulierum transformata, quam vulgaris stultitia Holdam vocat, certis noctibus equitare debere super quasdam bestias, et in eorum se consortio annumeratam esse ». Qui è chiara la credenza nelle streghe.

(2) Si vuol annettere a questa figura un rapporto con l'influenza cristiana. Si scorge in essa la personificazione della giperahta naht, della notte splendente, come si chiamava in althochdeutsch la notte del 6 gennaio, ossia la notte dell'Epifania. E dall'espressione gi-Perahta-naht venne nella bocca del popolo la Frau Berchta, vestita sempre di bianchi lini splendenti.

È forse anche il prototipo della « *donna bianca* » della

rahta o Perahta, la rispendente) ha degli attributi comuni alla madre degli dei.

Essa pure come Holda e Frigga, fa il giro sul carro per benedire la campagna. Corre di lei la stessa leggenda dell'uomo rimunerato con le schegge di legno che si mutarono in oro, perchè le aveva riparato il carro danneggiato. Nella vallata della Saale francona essa aveva incontrato, proprio nella « *Berchtennacht* » (6 gennaio), un minatore e con minaccie lo aveva costretto a imbiettarle il carro. Il pover' omo

---

leggenda, cioè della progenitrice delle singole stirpi principesche, che si fa vedere in certi castelli, quando qualche pericolo minaccia la famiglia.

Così la Berta, che nella leggenda è la madre di Carlo Magno, o, secondo altra tradizione, sorella di Carlo e madre di Orlando, non è altri che la dea Berchta, diventata donna in tutte queste saghe. Essa è la Berthe au grand pied, o anche reine Pédauque, la regina dal piede d'oca. C'è ancora l'antico proverbio per significare il « buon tempo antico » au temps que la reine Berthe filait: al tempo in cui Berta filava. — Troviamo pure la dea umanizzata nella leggenda di Berta de Rosenberg. Quando si fabbricava il castello di Neuhaus, essa promise agli operai, che a lavoro compiuto, avrebbe loro dato una zuppa dolce, che per tale memoria ancora oggi viene distribuita ai poveri ogni anno di giovedì santo, e vi si aggiungono dei carpioni; è lo stesso cibo, tritello d'avena brillata e pesce, come lo esige Frau Berchta nel giorno della sua festa.

preso il coltello, fece il cuneo e come meglio potè lo adattò al carro di Berchta. In ricompensa essa gli diede le schegge rimaste. Egli le raccolse, le ripose e giunto a casa si trovò le tasche piene d'oro.

Come Holda e Frigga, anch'essa, e quale dea della terra protegge l'agricoltura; in Orlagovia (fra Saale e Orl) esiste una leggenda veramente singolare. Berchta è qui chiamata la regina dei Heimchen (1) (una specie di Elfi, geni della terra), i quali ad un suo ordine dovevano irrigare in pro' degli uomini i campi, mentr' essa sotto la terra lavorava con l'aratro. Da ultimo però gli uomini la ricompensarono con nera ingratitudine, così che Berchta decise di abbandonare il paese la vigilia della Berchtennacht, e ordinò al navalestro del villaggio di Altar di star sempre pronto per la notte. E questi all'ora fissata vide sulla riva della Saale una donna grande, maestosa, circondata da fanciulli piangenti, che gli ordinò di traghettarla all'altra riva. Prima traghettò la donna ed il di lei aratro con gli utensili agricoli, quindi dovette traghettare i fanciulli che piangevano forte perchè abbandonavano la bella contrada. Frattanto

(1) Nella credenza popolare dei tempi cristiani essi diventarono le anime dei bambini morti senza battesimo.

Berchta aveva squadrato alquanto il manico del suo aratro e date le schegge al navalestro in ricompensa della sua opera. Questi brontolando ne mise tre in tasca e quando fu a casa le gettò scontento sul davanzale e si cacciò in letto. La mattina seguente invece di tre schegge trovò tre pezzi d'oro.

In altre leggende della stessa Orlagovia, si trovano pure i fanciulli piangenti, ma essi sono le anime dei bambini morti senza battesimo; per cui in Berchta riscontriamo nettamente la dea della terra che accoglie nuovamente in grembo i suoi figli morti. Ecco la bella leggenda, base di molte fiabe: Ad una giovane donna era morto l'unico figlioletto; la sconsolata madre piangeva oltre ogni dire e non poteva darsi pace. Ogni notte accorreva alla tomba e piangeva in modo da far compassione agli stessi macigni; e così fece anche la vigilia dell'Epifania, ossia della « Berchtennacht ». D'un tratto ella si vide passare accanto Berchta con la sua schiera di fanciulli; un piccino, coperto d'una camiciola tutta bagnata, e con una brocca fra le mani, li seguiva ultimo, spossato. Pieno d'affanno si fermò davanti ad una siepe, attraverso alla quale Berchta passò e che passarono, arrampicandovisi sopra, tutti gli altri fanciulli. Nello stesso tempo la madre riconobbe nel fanciullo rimasto indietro il suo amato morti-

cino, gli corse dappresso e lo sollevò al disopra della siepe. E mentre essa lo teneva così fra le braccia, disse il fanciullo: « Oh come sono calde le mani della madre! ma non piangere tanto; io devo raccogliere nella mia brocca tutte le lagrime che tu versi; altrimenti tu mi empi la brocca ed essa diventa per me pesante; vedi che mi sono già bagnata tutta la camicia ». Da quella notte la madre cessò dal piangere.

Anche Berchta, come Holda, ha la sorveglianza sulle filatrici, premia le diligenti, punisce le pigre. Ogni anno la vigilia dell'Epifania visita le stanze dove vanno le filatrici a veglia, porta delle spole vuote con l'ammonimento di riempirle in un dato periodo di tempo e punisce le pigre aggrovigliando e insudiciandone il lino.

§ 23. Saga.

Nell'Edda troviamo accennata anche la dea Saga, la quale è in rapporti intimi con Odino e con lui beve ogni giorno in Sökwabek (1) (Sturzbach, torrente, cascata), da tazze d'oro il liquore refrigerante.

---

(1) La sala sussurrante da' freschi flutti.

Alcuni scorgono in Saga la dea Frigga e in Sökwabek, la sala Fensalir; però Saga potrebbe essere un'elfa marina dalla quale Odino, come da Mimir, attinge la sapienza, forse la storica; infatti è dessa la dea della storia.

§ 24. Sif.

È la moglie di Donar-Thor, anch'essa è dea della terra ed il suo nome significa parentado, famiglia, schiatta (Sippe). Ed è naturale che essa fosse considerata come moglie di Thor, il quale è il protettore delle famiglie, dal momento che col suo martello consacra il matrimonio. Suo dominio è la campagna che ondeggia ricca di dorate messi, e perciò appunto Sif viene raffigurata con capelli aurei.

L'Edda ci racconta che Loki, quando Thor era in questione con *Harbard*, tagliò a Sif la splendida chioma. Per cui Thor al suo ritorno, montò in furore contro il malfattore e si calmò solo allorquando Loki promise di far fare dai pigmei una capigliatura d'oro per Sif, capigliatura che sarebbe cresciuta come se i capelli fossero naturali. Ed infatti Elfi tenebrosi la fecero e d'allora la chioma di Sif diventò un gioiello divino come quelli di Odino e di Thor.

Uhland vede in Sif il campo messo a biade

le cui spighe dorate vengono mietute al principiar dell'estate.

Nelle canzoni degli scaldi l'oro si chiama « *chioma di Sif* » (Sifs Haar).

Secondo l'Edda juniore, essa sarebbe la madre di Uller, che generò con un altro marito prima d'andar sposa a Thor.

§ 25. Thrud.

È figlia di Sif e di Thor. Durante l'assenza di Thor essa è promessa sposa al saggio pigmeo *Alwis*. Ma quando Alwis la vuol condurre in moglie Thor vi si rifiuta dicendogli: Chi sei tu, giovanotto? perchè sei così pallido? vivi forse fra i morti? (1). Non sei nato per una sposa come Thrud. E Alwis a lui di rimando: Io mi chiamo Alwis, la mia casa è nelle rocce sottorranee. Queste è il monito che ti do, o conduttore di carri; nessuno deve rompere i patti. Ma Thor: Ed io voglio romperli; il solo padre ha facoltà di concedere sua figlia in isposa. Io non era presente, quando essa ti fu promessa:

(1) Siccome Alwis, come quasi tutti gli Elfi, vive lontano dalla luce del sole, nelle oscure profondità della terra, è naturalmente pallido.

contro il mio volere non avrai mai la ragazza. Ed è appunto, rispose Alwis, ch'io ti domando la fanciulla, che ardentemente desidero. E Thor, fingendo di voler accondiscendere alle preghiere di Alwis, così gli parlò: O saggio ospite, io non ti rifiuterò la mano della fanciulla se tu risponderai alle domande ch'io ti farò intorno alle notizie di tutti i mondi. Lieto gli rispose Alwis di interrogarlo pure, poichè di tutti i nove mondi egli conosceva ogni angolo e tutti gli abitanti. Allora Thor incominciò a interrogarlo in tutto e su tutti, finchè il sole fece capolino nella sala; al primo raggio del sole il lucifugo pigmeo si pietrificò. E Thor, soddisfatto, gli disse: Da bocca al mondo non intesi mai tante antiche cose. Perdesti il gioco, ingannato da me, il giorno ti ha fatato o pigmeo; il sole appare nella sala.

Thrud significa forza, ed è una mitica personificazione d'una qualità dell'aso suo padre.

§ 26. **Ostara.**

Chiamata anche Eostre (Osten-levante), è sorella di Thor e dea dell'Aurora. Appartiene alla mitologia germanica propriamente detta, dappoichè nella nordica non si trova traccia di essa. Fino da tempi antichissimi il mese d'aprile

si chiamava da lei Ostermonat, e il venerabile Beda (+ 735) padre della chiesa, così la chiama e aggiunge che questo nome è pervenuto al mese da una dea del suo popolo (anglosassone) (1).

Di certo Ostara era grandemente venerata presso gli antichi popoli tedeschi; era dea della luce e della primavera, che vivifica la natura dopo il sonno della morte durante il lungo inverno; ed appunto i fuochi di gioia che si accendevano nel giorno della festa di Ostara, sulle cime delle colline, significavano il rogo del gigante invernale ucciso dalla bella primavera. Allora l'acqua aveva potenza santificante. La festa veniva solennizzata con allegri giochi e con danze e così, con danze e con pompa, si festeggiava la notte del 1.° maggio consacrata ad Ostara.

Nel giorno di questa festa (1), appariscono

---

(1) ..... antiqui Anglorum populi, gens mea, ... apud eos Aprilis Eosturmonath qui nunc paschalis mensis interpretatur, quondam a dea illorum, quæ Eostre vocabatur, et cui in illo festa celebrabant nomen, habuit, a cuius nomine paschale tempus cognominant, consueto antiquæ observationis vocabulo gaudia novæ solemnitatis vocantes.

(1) Che è la nostra Pasqua ed alla quale i missionari dei più antichi tempi del cristianesimo non poterono mutare la denominazione, e dovettero mantenere quella

secondo la credenza popolare, nei crepacci delle rupi e sui monti, vergini vestite di bianco; originariamente era la bella e splendida primavera che appariva mostrandosi in tutto il suo splendore.

Sempre secondo la superstizione popolare, il sole quando sorge nel primo giorno di Pasqua, fa tre salti di gioia; ed il popolo segue il suo esempio ballando intorno ai falò che per pasqua vengono accesi sui monti e sulle colline.

Le era sacra la lepre e non le venivano offerte che vittime incruenti, corone di fiori e mazzi di mughetti.

§ 27. **Iduna.**

È la più graziosa ed amata delle Ase, poichè essa è la dea della gioventù, anzi dell'immortalità, esistente *ab initio* e mai nata; è moglie

---

di Ostern, Osterfest; tanta era la venerazione della dea. E come al mese di aprile rimase il nome di Ostaramonat, Ostermonat, così rimasero alcune costumanze, come le uove pasquali, le Ostaraeier (Ostereier) che nella credenza popolare, deponeva l'Ostarahase (l'Osterhase), simbolo della fertilità della primavera; e la lepre era appunto sacra alla dea. E così le Osterkuchen, le pizze, le focaccie di Pasqua rammentano i banchetti di sacrifizio che si tenevano in onore di Ostara.

di Bragi. L'Edda la dice figlia del pigmeo *Iwaldi* che nella profondità della terra lavora artisticamente i metalli e, che per la sua potenza immanente, spinge fuori dalla terra le piante alla luce del giorno (1).

Essa conserva in un vaso le mele d'oro della giovinezza per gli Asi, senza le quali questi invecchierebbero; mangiandone invece ogni giorno, si conservano freschi e vigorosi fino al crepuscolo degli dei (2).

Iduna abita felice l'alto cielo con suo marito e si compiace specialmente di stare sui rami più eccelsi del frassino universale, Yggdrasil, e precisamente dove la cima dell'albero s'interna in Walhalla. Ma la felicità dei due coniugi amanti venne una volta turbata da una dura prova di separazione, per la quale anche gli altri dei ebbero a soffrire.

Racconta l'Edda che Odino, Hönir e Loki intrapresero una volta in comune, un viaggio.

---

(1) A rigor di termine Iduna non sarebbe dunque una dea, ma una potenza naturale spiritualizzata e innalzata al seggio divino per il suo matrimonio con l'aso Bragi; poichè il divino dono della poesia mette in congiunzione coi beati campi del cielo le potenze operatrici della terra, innalzando così l'uomo dalla terrena alla più eccelsa vita spirituale.

(2) Sono i pomi delle Esperidi.

Per lungo tempo passarono per contrade deserte dove non trovarono cibo per sfamarsi. Finalmente pervennero in una valle fiorente dove trovarono una mandra pascente. Da essa presero un bue e lo vollero cuocere per il pranzo.

Ma ogni loro fatica fu inutile, chè la carne non si cuoceva come se le fiamme non comunicassero il calore. D'un tratto gli dei sentirono venir da un albero vicino la voce d'una aquila e osservarono che questo uccello, con l'agitar delle ali, paralizzava la potenza calorifera del fuoco. L'aquila, — che altri non era se non il gigante delle tempeste *Thiassi*, in essa trasformatosi — promise di lasciar indisturbati gli dei, ove questi le avessero permesso di saziarsi quando il desinare fosse pronto; ciò che i numi le concessero. Ma quando a Loki parve che l'aquila facesse troppo onore al pranzo, pieno di stizza le cacciò fra le ali un palo, ch'era grosso come un trave. L'aquila s'alzò per aria col palo, ma non tanto alto da terra, e Loki, che non poteva staccare le mani dall'estremità della stanga, fu trascinato dall'uccello e trovavasi in una posizione ben triste, per cui incominciò ad implorar pietà. Thiassi infatti lo lasciò libero ma a condizione che gli portasse in territorio dei giganti Iduna con le sue mele d'oro, strappandola a Asgard; Loki promise e fu libero.

Allorchè Odino, Hönir e Loki fecero da questo viaggio malaugurato ritorno in Asgard, per avventura Bragi era assente e quindi Loki con piccolissima fatica riuscì ad attirare Iduna fuori del territorio degli dei. Subito si sollevò un fortissimo temporale (Thiassi), che trasportò Iduna a Thrymheim, il territorio dei giganti delle tempeste.

Qual cambiamento successe in Asgard! Gli Asi si guardavano l'un l'altro con spavento, perchè la loro forza divina e la loro bellezza raggiante cominciarono a scomparire e perfino la fronte della bellissima dea della primavera, di Freya, cominciò a mostrar delle rughe. Qualcuno allora ricordò che Iduna era stata veduta l'ultima volta in compagnia di Loki; sicchè Thor minacciandolo fortemente, lo costrinse a narrare com'era andata la faccenda.

Loki promise di riparare al gravissimo errore commesso e, fattasi prestare da Freya la veste di falco, così trasformato, volò verso Thrymheim e vi giunse proprio in un momento in cui Thiassi era assente. Trasformò la mestissima Iduna in una noce e con essa si librò nell'aria. Thiassi ritornato poco dopo, s'accorse subito del ratto e, sotto forma di aquila, inseguì i fuggitivi, li raggiunse proprio alle porte di Asgard e ma gli dei avevano acceso un gran fuoco tutto intorno al castello, l'aquila nella

sua fretta vi cade sopra e Thor s'affrettò ad ucciderla. Odino levati gli occhi a Thiassi li gettò nel firmamento onde questo fu adorno di una nuova costellazione (1).

---

(1) Secondo Guglielmo Jordan la leggenda ha il seguente significato:

La bella Iduna è il crescere della vegetazione nella natura; il suo ratto e la sua liberazione significano il cambiamento delle stagioni in autunno e primavera. Come altra volta il gigante della tempesta Thrym voleva possedere la raggiante Freya, così anche Thiassi, il rozzo gigante delle tarde tempeste autunnali, desidera di paralizzare la forza d'Iduna, egli vuole le mele di Iduna, ossia il potere estivo vivificatore e, trasformato in aquila, impedisce con lo scuoter delle ali (le frequenti tempeste) la preparazione dei cibi nella valle ridente che tradisce la mano di Iduna.

La di lei consegna a Thiassi rappresenta il tempo dell'autunno inoltrato, nel quale maturano le mele e la burrasca strappa le foglie dagli alberi. Irrigidisce la vita, la potenza terrestre languisce durante le procelle invernali sotto la neve, come Iduna in Thrymheim. Loki, il vento australe, deve sottrarre la natura all'impero della burrasca invernale. E allora un venticello primaverile, Loki nelle vesti di Freya, dolce e mite spira sulla terra. Iduna vien trasformata in una noce, cioè in un seme dal quale risorge verdeggiante il morto regno vegetale. Thiassi, la procella invernale, viene ucciso nel mar delle fiamme davanti ad Asgard, e così la potenza della primavera mette, coi suoi raggi splendenti, un limite all'impero della procella invernale, anche quando questa minaccia di voler già distruggere e cielo e terra. Un temporale primaverile (Thor) annienta la dominazione dell'inverno (Thiassi).

Un' altra saga ci racconta l' Edda su Iduna, nella quale la dea si confonde con *Urd,* una delle Norne, che alle radici dell' albero universale dispensa l'acqua della vita.

Iduna adunque cadde dal frassino Yggdrasil alle radici di esso nel regno di Hel, dove rimase mestissima, non piacendole la dimora, abituata com' era a vivere in una chiara e splendente. Odino per aver contezza del di lei soggiorno mandò il suo saggio corvo Hugin, con un incantesimo speciale, dai pigmei nelle viscere della terra, ma per quanto il messaggero di Odino s'affaticasse a scoprire il soggiorno di Iduna, dovette far ritorno ad Asgard, senza portarne novella. Allora il nume supremo mandò alla ricerca Heimdall, il celeste custode, lo scaltro Loki e il mestissimo Bragi, e infatti essi trovarono la dea nel regno di Hel, pallida, sconsolata e molle di pianto. E quando essi la interrogarono su quanto le era accaduto e sul destino del mondo, la dea, afflittissima e vinta dal sonno, non fu in grado di dar loro alcuna risposta. Bragi, il suo fedel consorte, rimase con lei mentre Loki e Heimdall ritornarono ad Asgard e durante il banchetto degli dei diedero notizia del soggiorno e del fato della dea. Il

dì seguente Heimdall annunziò il nuovo giorno vittorioso che spuntava (1).

§ 28. Nanna.

È la fiorente e tenera moglie di Baldur ed è figlia di Nepr. Di Nepr non si ha alcuna notizia e di Nanna soltanto che morì di cordoglio sul cadavere del marito (2).

In Nanna, Uhland vede personificata la fioritura, figlia delle gemme, che si sviluppa magnificamente nella pienezza di luce (Baldur) e

---

(1) Uhland così spiega la saga: Iduna è l'imagine delle fresche e verdi fronde estive, che com'essa cadono d'autunno dall'albero universale. Allora la natura languisce, è vinta dal sonno come Iduna alle radici del frassino nel regno dei morti, poichè le sole radici mantengono nell'inverno la forza vegetativa delle piante. La terra giace fredda e irrigidita; gli dei invecchiano. Il trattenersi di Bragi nel luogo d'esilio d'Iduna significa che la poesia e il canto sono uniti inseparabilmente con la primavera. Il giorno vittorioso annunziato da Heimdall esprime la speranza in un futuro risveglio della natura nella primavera.

(2) Questi nomi isolati sono una prova dell'esistenza di un sistema mitologico assai più ampio del quale non si conoscono che frammenti.

deve morire quando la luce va diminuendo e sparisce (1).

Ed appunto dal fatto di questo lento morire della natura nacque negli antichi Germani il presentimento sempre più vivo del futuro tramonto degli dei. Secondo i canti dell'Edda la morte di Baldur è il centro della grande tragedia del mondo e degli dei.

(1) Anche i doni che Nanna manda dal regno dei morti a Frigga ed a Fulla significano secondo Uhland, « fiori d'autunno inoltrato ».

C). I WANI.

§ 29.

I Wani, altra schiatta di dei, erano dapprima nemici acerrimi degli Asi. Per le stirpi che adoravano gli Asi, (Wodan) Odino è il dio del cielo, il padre degli dei; sua moglie è Jörd, la dea della terra, con la quale, egli, secondo la tradizione dell'Edda, genera Thor. Solo quando questo matrimonio del dio del cielo con la dea della terra cadde in dimenticanza, subentrarono al suo posto altre divinità come Frigga, Rinda, ecc. in ciascuna delle quali è improntato un lato dell'essenza dell'antica madre degli dei, la quale, in certo qual modo, risorge così in esse ringiovanita.

Per le stirpi che abitavano al mare e adoravano i Wani, Niörd, il dio largitore d'ogni prosperità, genera con la madre terra, Nerthus, tutti gli altri dei Wani.

Ma col contatto reiterato delle stirpi germaniche, anche i popoli adoratori degli Asi ac-

cettarono il culto degli dei Wani e precisamente quello di Niörd, di Freyr e di Freya (1); l'Edda ascrive questo fatto alle conclusioni di pace dopo una fiera battaglia fra le due schiatte divine per la signoria dell'oro e del mondo (2). In questo modo ebbe termine l'*età dell'oro* degli dei. Ed anche nel mondo scomparve ogni tranquillità quando il cattivo mago dell'oro cominciò ad aver influenza fra gli uomini e ad abbagliarli. *Gullweig* (Goldkraft, potenza dell'oro) l'aurea, profetica maga (3) dei Wani apparve una volta fra gli Asi, ma da questi venne brutalmente scacciata. Però la ricchezza degli splendidi dei Wani stimolò gli Asi ad un assalto contro di loro. Così scoppiò la prima guerra universale iniziata da Odino col getto della lancia. I Wani rimasero vincitori e penetrarono in Asgard. Allora il Padre dell'Universo ordinò si pacificassero gli animi, venissero deposte le

(1) Nei Wani si può scorgere anche un grado seriore della formazione dei miti; in ogni modo i Wani compaiono nella rappresentazione pagana solo quando i Germani incominciarono ad occuparsi di commercio e d'agricoltura.

(2) Gebrochen war der Burgwall der Asen,
Schlachtkundige Wanen stampften das Feld.
Da schleuderte Odin den Spiess ins Volk:
Da wurde Mord in der Welt zuerst.

(3) Certamente la dea Wana Freya.

armi e dovesse conchiudersi una pace duratura. I Wani posero per condizione un indennizzo grandissimo oppure di venir considerati eguali agli Asi. E gli Asi accettarono questa seconda condizione. Ad assicurarsi poi vicendevolmente relazioni amichevoli si scambiarono ostaggi; e inoltre come testimonianza di una pace duratura i Wani e gli Asi crearono in comune il sapientissimo pigmeo *Kwasir*. Gli ostaggi dati dagli Asi ai Wani furono il gigante Mimir e Hönir, fratello d'Odino; gli ostaggi dati dai Wani agli Asi furono Niörd, sua figlio Freyr e la costui sorella Freya.

Siccome però Hönir rimaneva sempre muto, nè si mostrava mai utile nel dare consigli, i Wani incominciarono a dubitar degli Asi e tagliarono il capo al saggio Mimir che rispondeva di Hönir.

Però Odino che non voleva perdere Mimir, fece rivivere il di lui capo per mezzo d'incantesimi runici.

Invece gli ostaggi dei Wani trovarono presso gli Asi splendida accoglienza, e finalmente vennero tutti e tre accettati tra le file degli Asi ed anzi annoverati come tali.

§ 30. Niörd.

Il vecchio dio Wano (la divinità benefattrice) ha dominio sui venti e sulla estesa e quieta superfice del mare (1) È il protettore della navigazione sicura e della pesca favorevole; perciò è specialmente tenuto in grande venerazione dalle popolazioni che abitano lungo le spiagge del mare d'Islanda e siccome per mezzo suo è promosso il commercio, così Niörd è considerato come il fondatore ed il propagatore dell'agiatezza. La sua abitazione è in riva al mare, il suo regno si chiama *Nôatûn* (ossia luogo della nave, Schiffstätte).

Egli si compiace del sussurro melodioso delle onde e del canto melanconico dei cigni attraversanti acque tranquille. E siccome il canto del cigno preconizza la costui prossima fine, a

(1) Nell'Edda prosastica è detto di lui: « Egli abita in cielo il luogo detto Nôatûn; domina lo spirar dei venti e calma il mare e il fuoco; lo si invoca in mare e durante la pesca. È così ricco e facoltoso che può concedere a chiunque lo invochi, tanto beni immobili che mobili. Fu allevato in Wanaheim, e i Wani lo diedero in ostaggio agli dei e n'ebbero in cambio dagli Asi Hönir: così gli dei per mezzo di lui fecero loro eguali i Wani ».

Niörd vennero ascritti rapporti col mondo inferiore.

Quando Niörd con i suoi figli, Freyr e Freya, venne accolto nel numero degli Asi, egli dovette dividersi dalla moglie, Nerthus (1), perch'essa era sua sorella, e fra gli Asi i matrimoni fra fratelli non erano permessi; ed ebbe in moglie Skadi, (2) figlia del gigante Thiassi.

§ 31. Freyr.

È figlio di Niörd, e con suo padre sintetizza la medesima divinità nel suo più ampio sviluppo.

Conchiusa la pace fra gli Asi ed i Wani, fu da questi dato in ostaggio agli Asi insieme a suo padre Niörd ed alla sua sorella Freya. Che egli nella mitologia germanica occupi un posto importantissimo lo dimostra il fatto, che nell'aureo tempio di Upsala v'erano le imagini di tre dei: Thor nel mezzo, da un lato Odino e dall'altro Freyr. Ed invero l'essere messo insieme alle due divinità più potenti non è poco

(1) Nerthus come madre della terra, è anche dominatrice del mondo inferiore, ossia del regno dei morti; e come tale ha il medesimo significato di Hel.

(2) Vedasi: Skadi. In Skadi si ravvisa non tanto difficilmente il lato invernale della dea della terra Nerthus.

onore; il suo culto era molto esteso nella Scandinavia e specialmente nella Svezia.

Egli è il dio del sole. Gli è sacro un cinghiale dalle setole d'oro *Gullinbursti*, opera meravigliosa di esperti pigmei (1), il quale corre attraverso l'aria e le nubi più velocemente d'un cavallo; nell'oscurità della notte le sue setole d'oro risplendono talmente che dovunque egli arrivi si fa subito chiaro come fosse giorno. Questo cinghiale che con raggi aurei espande la luce e sul quale Freyr cavalca o che attacca al suo carro, dimostra chiaramente che Freyr è il dio del sole. Per cui il 21 dicembre, giorno del solstizio d'inverno *(Julfest)* è il giorno sacro a Freyr. Gli antichi germani festeggiavano nella stagione più tetra dell'anno, il ringiovanimento del sole, la liberazione dalla lunga notte invernale, dappoichè dal 21 dicembre il sole comincia a crescere ogni giorno più, finchè finalmente rimena la primavera. E nel giorno del solstizio d'inverno il popolo svedese da tempo immemorabile, cuoce delle focacce in forma di cinghiale.

La festa era comune a tutte le schiatte tedesche, quantunque Freyr avesse culto specialmente grande soltanto nel Nord. Una pace sol-

(1) Vedasi in Odino.

stiziale di tre settimane precedeva la festa, la quale durava fino al 6 gennaio. Sui monti venivano accesi fuochi sacri di giubilo e nelle vallate veniva appiccato il fuoco a ruote intrecciate di paglia che si gettavano accese nell'aria. Nei lieti banchetti veniva per lo più mangiato un cinghiale, ed un cinghiale, pure offerto in sacrificio al dio.

L'idea di mettere accanto a Freyr un cinghiale, nacque probabilmeute dal fatto che i Germani fregiavano i loro elmi di molteplici figure di cinghiali e gli Anglo-Sassoni portavano perfino elmi d'oro in forma di cinghiale. In origine Freyr era imaginato certamente adorno di un simile elmo, da cui più tardi si sviluppò il concetto del cinghiale d'oro (Gullinbursti).

Originariamente invece del cinghiale si sacrificava a Freyr un cavallo. Perchè il carro del sole era tirato da focosi cavalli e Freyr era per i Germani del Nord il dio del sole, anche il cavallo venne considerato come a lui sacro.

Gli è sacro ancora il cervo. Infatti l'arma del dio, con la quale egli, secondo l'Edda, uccide il vento burrascoso *Beli* (der Brüller, il muggente) sono i palmi ramosi di cervo.

Da lui discendono adunque i raggi benefici del sole e la pioggia, e da lui si invoca la fertilità del suolo e la pace. Gli sposi novelli da

lui implorano la prole. È insomma il dio dell'amore e della pace, un dio pacifico e amico degli uomini, come lo sono del resto tutti gli dei Wani.

E come agli altri Wani così anche a Freyr venivano offerti d'estate sacrifizi di grano e di frutta. Era costume nella Svezia di portare in processione per il paese la sua imagine accompagnata da una sacerdotessa bella e giovane. E dove si fermava la processione, là si celebravano splendide feste e si facevano voti per la fertilità dei campi.

Come dio della pace non sopporta che nel suo tempio vengano portate armi, ed egli stesso rinunzia perfino alla sua spada. E mentre i templi degli altri dei sono spesso luogo di rifugio per chi s'è coperto di sangue, nel suo tempio non poteva entrare senza profanarlo assassino o bandito alcuno.

Secondo la saga sono figli del Nume quei re, i cui sudditi godettero di una pace felice.

Saghe svedesi e danesi raccontano che Freyr visse anche sulla terra come uomo e vi regnò per benedizione dei mortali.

Egli rese felice il suo popolo così che dopo la sua morte, esso se lo imaginò ancora sopravivente, ossia rinchiuso con tesori ed armi in un colle. A questo re Freyr si può riferire la figura leggendaria dell'eroe anglo-sassone Skéaf

(covone di biade), il quale, dormendo da bambino in un barchetto sopra un covone, circondato da oro e da armi, approdò alle spiagge svedesi. Ricevuto dal popolo come inviato dagli dei, fu proclamato re. Quando morì, dopo un regno felicissimo e benedetto, fu deposto, secondo il suo desiderio, sopra una nave che lo ricondusse nella sua patria incognita (1).

Il re leggendario *Frodi*, del quale ci racconta l'Edda nel « Grottenlied » è designato pure come figlio di Freyr.

Sotto il suo regno la Svezia godeva di una sicurezza e di un'abbondanza tali, che per lunghissimo tempo rimase un anello d'oro in una landa senza che nessuno lo toccasse.

Una volta Frodi acquistò due giovani gigantesche e ordinò loro di girare le mole nel suo mulino meraviglioso « *Grotti*, » il quale macinava tutto ciò ch'egli desiderava. Prima ordinò loro di macinare felicità e pace, quindi oro in quantità. Ma col possesso di questo il re, divenuto avido, costringeva le giovani a lavorare senza posa e permetteva loro di riposare solo il tempo necessario a cantare una canzone. Allora esse

(1) Da questo mito si sviluppò nel medio evo nella regione renana inferiore, la leggenda di Lohengrin, del cavaliere del cigno. Vedasi la mia *Letteratura tedesca*, pagina 29 (in *Collezione Manuali Hoepli*).

cantavano in tono raccapricciante, della loro origine e delle loro imprese eroiche e ammaliarono finalmente un esercito nemico per cui la signoria e la vita di Frodi ebbero fine. E così anche sulla terra l'influenza ruinosa dell'oro pose fine all'aureo tempo della pace. Il successore di Frodi fece macinare senza posa del sale e presto questo principe, altrettanto insaziabile, ebbe tale quantità di sale che le navi caricate si sommersero e s'annegarono il re ed il suo esercito. Lo stesso molino scomparve da ultimo nell' acqua e sorse la leggenda dell'origine del *Malstrom* (vortice, gorgo) nella Svezia.

Uno dei più bei miti dell' Edda seniore è il canto dell'amore di Freyr per *Gerda*.

Un giorno Freyr andò a sedersi sull' alto seggio d'Odino e da quel posto cominciò a guardare nei mondi sottostanti; e quando volse l'occhio a nord, vide nel territorio del gigante *Gymir* una giovane di una bellezza veramente meravigliosa. Mentr' essa alzava le braccia per aprire la porta della casa paterna, aria ed acque presero splendore dalle sue bianche braccia, ed il dio del sole fu preso dal più ardente amore per la splendida creatura — punizione per la sua temerità di essersi posto sul trono di Odino, del padre universale! — Pieno di corruccio si ritirò il Nume nella sua dimora e non voleva

più prendere nè cibo nè bevanda, nè parlare con alcuno. Sapeva infatti che non avrebbe mai potuto aspirare alla mano della gigantessa, poichè l'origine e la natura sfrenata del gigante del mare e dio delle nubi, Gymir, erano ostacolo troppo forte all'unione della bella fanciulla con esso Freyr, lo splendido dio del sole.

Ed egli intanto illanguidiva in silenzio dal desiderio di possedere la fanciulla.

Niörd, suo padre, impensierito dell' umor triste del figlio, pregò *Skirnir*, fedel servitore di Freyr, di interrogarlo sulle cause del suo mutismo e del suo malumore.

Skirnir accettò a malincuore l' ambasciata perchè s'aspettava qualche brutta risposta. Entrato adunque nelle stanze di Freyr e trovatolo tutto solo gli disse: Potentissimo dio, perchè te ne stai solo e pensoso, quanto lungo è il giorno, nelle tue stanze? E Freyr: Perchè dovrei io, o giovin compagno, manifestare a te l'amaro corruccio del mio cuore? ogni giorno splende il sole, ma non a me per diletto d'amore! E Skirnir di rimando: Il tuo cordoglio non può essere tanto grande, che tu non possa aprire a me il tuo core; passammo insieme gli anni di nostra gioventù, e perciò possiamo confidarci a vicenda le nostre pene. Allora Freyr cominciò: Nei giardini di

Gymir vidi una giovane che amo; le sue braccia splendevano, e per lo splendore l'aria ed il mare rilucevano; io amo la ragazza più di quanto possa amare un giovane nella primavera della vita; però nessuno degli dei acconsente alla nostra unione. Allora Skirnir si offerse di andare messaggero a *Gerda*, l'amata figlia di Gymir, ma volle da Freyr il cavallo per poter attraversare sicuro la fiamma e il denso fumo, e la spada che si lanciava da sè per difendersi dai giganti della brina. Freyr gli diede l'uno e l'altra e Skirnir, postosi subito in viaggio, non tardò a raggiungere la dimora di Gerda. La sala era circondata da fiamme e cani arrabbiati ne custodivano l'ingresso. In vicinanza, sopra un colle, stavasene un pastore, al quale Skirnir domandò come doveva fare per sfuggire ai cani e arrivare a Gerda. Ma quegli: sei vicino alla morte o sei già morto? gli disse; non ti sarà mai concesso di parlare con la divina Gerda. E Skirnir rispondendogli che chi è pronto alla morte, deve essere audace, si spinse coraggiosamente e arrivò davanti alla porta ove era la fanciulla la quale rivolta alla sua ancella: Che cos'è questo rumore? la terra trema e tutte le cose traballano! E n'ebbe in risposta che al di fuori, un uomo era sceso da cavallo. Invitalo ad entrare ed offrigli il bicchiere del benvenuto, disse Gerda; e vol-

tasi allo straniero gli parlò: Chi sei tu? uno dei figli degli Asi o dei saggi Wani? perchè attraversasti così solo le fumose fiamme? forse per vedere la nostra sala? Io non sono uno degli Asi nè dei Wani; cavalcai attraverso le fiamme per venire a te avendo ricevuto ordine da Freyr. Undici mele, piene d'oro, ti darò per ottenergli il tuo amore e perchè tu confessi a Freyr che non v'è alcuno che ti sia più caro di lui. Non accetto le mele nè l'amor di alcun uomo; mai più finchè respiriamo potremo io e Freyr essere uno dell'altro; rispose superbamente Gerda. Ebbene, continuò Skirnir, ti offro l'anello d'oro di Odino, esso ne trasuda otto eguali per peso, ogni nona notte. Ma Gerda lo rifiutò: Non desidero l'anello d'oro, non ho bisogno d'oro io, mio padre mette da parte per me i suoi tesori. Vedi o fanciulla, la spada che tengo in mano, aguzza e puntuta? ti stacco la testa dal collo, se tu ti rifiuti a Freyr; così minacciò Skirnir. Ma essa di rimando con superbia: Mai e poi mai soffrirò io coercizione per amore d'un uomo; sta in guardia tu pure per la tua vita; se ti vede Gymir, mio padre, correrai pericolo. E Skirnir allora la minacciò di ucciderle il padre con la sua spada affilata e cominciò con terribili scongiuri ad angustiarla perchè accondiscendesse all'amore di Freyr. E tante gliene disse e tanta paura le in-

cusse che Gerda, sebbene il nume le avesse ucciso il fratello Beli, acconsentì all' amore di Freyr. Ma Skirnir volle essere assicurato prima di partire e Gerda gli promise che dopo la nona notte ella avrebbe atteso Freyr in un boschetto vicino, *Barrey* (Barri), vergine ancora di orma mortale.

Partì adunque Skirnir, contento di essere riuscito nella sua missione, e arrivato alla abitazione di Freyr, lo trovò, in attesa di lui, fuori dell' atrio. E quando gli annunciò che dopo la nona notte Gerda lo attendeva, nel suo impaziente desiderio esclamò il Nume: Lunga è una notte, più lunghe son due; come posso resistere tre notti? Spesso un mese mi sembrò meno lungo che la metà di una notte di tale aspettativa (1).

Ma Freyr, il dio della pace, ha ceduto la sua spada per ottenere l'amore di Gerda; e quando nell'ultimo combattimento deve lottare contro *Surtur*, il gigante del fuoco (2), allora mancandogli la sua lama eccellente, che si vibra da sè, trova la morte.

---

(1) Lang ist eine Nacht, länger sind zwei,
Wie ertrage ich drei?
Oft erschien mir ein Monat kürzer,
Als sei diese halbe Nacht.

(2) Vedasi « Crepuscolo degli dei » § 58.

D) LE WANE.

§ 32. Nerthus.

Sorella e moglie di Niörd non potè essere assunta con lui fra gli Asi, dappoichè presso questi non era permesso il matrimonio tra fratelli. Essa è la madre degli uomini, la *Terra mater*, e come tale era venerata da gran numero di schiatte tedesche, fra le quali Tacito novera i Langobardi, gli Avioni, gli Angli, i Varini; e queste schiatte credevano ch'essa intervenisse fra gli uomini (1).

Come ai suoi figli Freyr, e Freya, così anche a lei era sacro il cinghiale.

È singolare che il nome di Nerthus non si trovi nella mitologia nordica, mentre appare quello del marito Niörd. Senza dubbio le schiatte germaniche più sopra menzionate, onoravano

(1) Tacito, Germ. 40: .... Rendigni deinde et Aviones et Anglii et Varini et Eudoses et Suardones et Nuitones.... in comune Nerthum, id est Terram matrem, colunt eamque intervenire rebus hominum, invehi populis arbitrantur.

col nome di Nerthus il dio Wano Niörd sotto spoglia muliebre.

Non c'è dubbio che Nerthus e Jörd, dea nordica, sieno la medesima divinità; e notisi che Jörd era la prima moglie d'Odino, la madre di Thor; per cui Nerthus, moglie e sorella di Niörd, padre di tutti gli dei Wani, come dea della terra, madre d'ogni vita, è anche madre degli dei Asi.

§ 33. Freya.

Figlia di Niörd e della dea terrestre, Nerthus, era tenuta nel nord accanto a Frigga, in grandissima venerazione; fu accolta fra gli Asi insieme con suo padre e col fratello Freyr, dopo la pace conchiusa fra gli Asi ed i Wani.

Essa è bellissima d'aspetto e l'Edda la chiama la più potente delle Ase. La sua dimora è Folkwang: a lei appartiene la metà dei caduti in battaglia, l'altra metà appartiene ad Odino (1).

La sua sala detta Sessrumnir (der sitzräumige, la spaziosa, dai molti seggi) è grande e

(1) Da hat Freya Gewalt,
Die Sitze zu ordnen im Saal:
Der Wahlstatt Hälfte wählt sie täglich,
Odin hat die andere Hälfte.

bella. Essa è benevola a quelle donne che la invocano e da lei ne viene l'appellativo d'onore di *Frau* (1), signora, che si dà ad alcune donne. Si compiace del canto d'amore ed è buona cosa invocarla nelle questioni amorose.

E qui vi è una confusione fra Frigga e Freya (2); del resto siamo in pieno ed esclusivo campo mitologico e di tali scambi e confusioni ne troviamo anche nelle mitologie greca e romana. Entrambe le dee sono riguardate ora l'una ora l'altra, secondo i luoghi dove il culto dell'una o dell'altra era maggiore, come moglie d'Odino. Per cui possiamo ritenere con certezza che originariamente Freya era un secondo appellativo di Frigga, e però rappresentavano entrambe una medesima dea.

Solo più tardi si cominciò a fare una spiccata distinzione fra i due nomi e mentre col nome di Frigga si designò chiaramente la

---

(1) *Die Frohe*, la serena; *Frouwa*, la matrona, da cui *Frau*.

(2) È fuor di dubbio che Freya e Frigga, queste due dee vengono scambiate l'una con l'altra. Originariamente la moglie di Odino sarebbe stata Freya e non Frigga. Quest'ultima corrisponderebbe a *Venere* e Freya, cioè Frowna a *Giunone;* lo scambio ebbe origine dalla denominazione del giorno della settimana venerdì *Freitag*, e così Frigga prese il posto di Freya, per cui nell'Edda, Frigga vien detta moglie di Odino.

moglie di Odino (Wodan), quello di Freya servì a designare una dea vergine, la dea dell'amore e della primavera, mentre Frigga rimase la dea del matrimonio e della casa.

Forse a ricordo del suo antico matrimonio con Odino, troviamo nell'Edda un racconto nel bel mito seguente, nel quale Freya è chiamata col nome di *Syritha:*

La bella Syritha non vuol guardare in faccia alcun uomo e ha giurato a sè stessa, di sposare soltanto colui che fosse capace di farle alzare gli occhi. *Odur* si sforza invano di ottenere da lei uno sguardo.

Essa intanto viene rapita da un gigante che le incatricchia talmente la chioma che non gliela si può più pettinare; un segno mitico riferentesi a una specie di felce (Farnkraut, Freyjnhâr). Odur va in cerca di lei, la trova sopra un monte ed uccide il gigante; ma essa non lo guarda, per cui adirato l'abbandona; essa se ne va sola e arriva alla capanna d'una *silvestris et immanis femina*, come dice Saxo Grammatico, presso la quale deve pascolare le capre. Un'altra volta Odur la libera e la prega di rivolgergli uno sguardo, ma essa tiene gli occhi sempre bassi per cui egli l'abbandona ancora una volta. Rimasta sola Syritha continua il suo cammino e giunge seminuda ed affamata, come una mendica, alla casa della madre di Odur.

Questa però riconosce dal di lei portamento, che la ragazza deve appartenere a nobile stirpe e l'accoglie onorevolmente. Odur celebra un finto sposalizio con un'altra donna e Syritha deve portare una fiaccola; non s'accorge però che la fiaccola ormai quasi consumata, attacca il fuoco alla sua mano. Quando Odur la prega di risparmiarsi la mano, finalmente esso lo guarda e prende il posto della sposa.

Il resto del bel mito manca. Probabilmente Freya perde il marito Odur, che viaggia in lontani paesi; essa lo cerca dovunque, sotto nomi diversi, (Mardöll, Hörn, Gefn, Syr) e le sue lacrime che cadono sulla terra si trasformano in oro (1).

Un altro mito abbiamo di Freya, nella quale essa appare effettivamente moglie di Odino; è il mito del *Brisinga-men* (magnifico monile). E come posseditrice di questo, Freya si chiama anche *Menglöd* (die Halsbandfrohe, colei che si gode del monile). E perciò sono sue figlie « *Hnoss* e *Germisi* » vezzo e gioiello.

L'Edda più volte rammenta che Freya era posseditrice di questo monile, che Loki glielo

(1) Nella canzone degli scaldi l'oro è detto « Freyas Thränen » lacrime di Freya. Il mito ricorda Venere ed Adone.

trafugò nascondendolo sotto certi scogli, e che Heimdall, il custode del cielo, andò a riprenderlo e glielo riportò. Ma il racconto non è mai dato completamente; una parte del mito si trova però nella saga di Olaf Tryggvason, presa certo da una antica concezione mitologica: Freya, la figlia di Niörd, segue Odino e diventa sua moglie. In vicinanza a loro abitavano gl'ingegnosi pigmei *Alfrik* (Elbrich, Oberon), *Grerr, Berlingr* (opp. Billingr) e *Dvalinn*. Una volta che Freya visitò i pigmei nella loro abitazione sotterranea, pose gli occhi sopra un prezioso monile d'oro e voleva comperarlo, dando in cambio oro od argento; ma nessuno dei quattro pigmei voleva cedere la parte di monile da lui fatta se essa non gli avesse conceduta una notte. Essa acconsentì e, dopo quattro notti, venne in possesso del monile. Odino mandò Loki a rapirglielo. Ma Freya aveva una camera nella quale nessuno poteva entrare senza il suo permesso. Loki raggiunse egualmente il suo intento poichè si trasformò prima in una mosca e poi in una pulce; come mosca penetrò nella camera da letto di Freya e come pulce la costrinse a levarsi e deporre il monile. Odino restituisce il monile alla dea a condizione ch'essa renda fra loro nemici due re, ognuno dei quali aveva signoria sopra altri venti re. Essa infatti li inimica ed ha luogo una

battaglia nella quale i morti risuscitano nuovamente e sempre, per continuare la lotta fino a che da ultimo un eroe cristiano pone fine all'incantesimo.

Questo mito ha relazione con la saga di Gudrun (1).

Nel mito dell'Edda, alcuni spiegano il monile per la stella di Venere, altri invece per il primo verdeggiar della terra che viene fatta rivivere dal soffio del calore del sole, strappato al distruttore Loki, da Hermdall, il custode del cielo e del ponte dell'arco baleno.

Freya è anche la dea della guerra; essa, la vergine degli eroi, sta a capo delle Walchirie, e come tale ha pure il nome di Hilde. Come dea verginale, accoglie nella sua spaziosa sala tutte le donne morte senza aver preso marito.

A lei, come a suo fratello ed a sua madre, era sacro un cinghiale dalle setole risplendenti; il suo carro era tirato da gatti, per cui sacri le erano anche questi animali.

(1) Vedi Parte II: *Gli Eroi.*

§ 34. Skadi.

È figlia del gigante Thiassi e divenne moglie di Niörd (1).

Dopochè gli Asi ebbero ucciso Thiassi, Skadi sua figlia a vendicarne la morte, copertasi d'elmo e corazza e presi seco tutti gli altri arnesi di guerra, s'avviò verso Asgard. Gli dei le offersero compenso e riparazione: si scegliesse un marito fra gli Asi; dovesse però guardare soltanto i piedi di quelli fra i quali voleva sceglierlo. Skadi dopo aver osservato i piedi di molti, vide che quelli di un dio erano piccoli e di una bellezza sorprendente e disse: scelgo costui, egli è Baldur, l'irreprensibile. Ma i piedi appartenevano a Niörd e non a Baldur. L'accordo però fra marito e moglie non durò a lungo, poichè Skadi voleva abitare sulle rupi nel paese dei giganti, e Niörd in riva al mare. Convennero allora che nove notti avrebbero abitato in casa di Skadi. Ma quando Niörd ritornava dai monti in riva al mare si lamen-

(1) Si legge nell'*Ynglinga saga* che essendole divenuto insopportabile il marito, abbia sposato Odino, che fece padre di molti figli.

tava del passato soggiorno (1) ed egualmente si lagnava Skadi dopo tre notti che aveva abitato in riva al mare (2).

Per cui la dea pensò bene di abbandonare totalmente il marito; si ritirò sulle sue rupi natie, dove pattina e caccia armata d'arco e prende a marito Uller.

Uller e Skadi erano l'imagine del puro germanismo settentrionale, che pieno di forza e di freschezza, di audacia e di perseveranza, affronta tutti i molteplici pericoli dell'inverno nordico.

Skadi è una dea invernale; le nove notti che passa assieme a Niörd sulle rupi indicano i novi mesi del lungo inverno boreale; mentre le notti sulla riva del mare indicano i tre mesi dell'estate.

Racconta ancora l'Edda che Skadi per pacificarsi con gli dei, avea posta la condizione che la dovessero far ridere, poichè essa credeva che non ne sarebbero stati capaci. Ma la

---

(1) Leid sind mir die Berge; nicht lange war ich dort,
Nur neun Nächte.
Der Wölfe Heulen deuchte mich widrig
Gegen der Schwäne Singen.

(2) Nicht schlafen konnt' ich am Ufer der See
Vor der Vögel Lärm;
Da weckte mich vom Wasser kommend
Jeden Morgen die Möwe.

cura fu assunta da Loki, da questo dio che ne inventava di tutti i colori, talvolta in prò degli dei, tal'altra, e nella maggior parte dei casi, in loro danno. Egli adunque legò una corda alla barba d'una capra e l'altro capo alle proprie appendici genitali. Così che venivano tirati ora l'una ora l'altro ed entrambi gridavano dal dolore. Finalmente Loki cadde in ginocchio davanti a Skadi, la quale rise e, d'allora, la sua conciliazione con gli Asi fu fatto compiuto.

Odino per farsela completamente amica, gettò gli occhi dl Thiassi sul firmamento, dove ancora si possono veder splendere sotto forma di due fulgidissime stelle (1).

---

(1) In un canto seriore d'uno scaldo essa si chiama *Snötur*, probabilmente è la stessa divinità conosciuta sotto il nome di *Snotra*. In una saga (Ynglinga) è detto che, essendosi Skadi stancata di *Niörd*, abbia sposato Odino che rese padre di parecchi figli.

Il picchio si chiama in danese *skade*, ed in svedese *skata*; non è difficile che il nome dell'uccello sia stato preso da quello della dea. E che il picchio nero dal capo rosso che in Norvegia si chiama (l'uccello di Geltrude) *Gertrudsvogel* sia una dea in esso tramutata, ce lo dice una graziosa fiaba norvegese che troviamo nella raccolta dei fratelli Grimm: Quando il nostro Signore, accompagnato da Pietro andava in giro pel mondo, arrivò alla casa di una donna che stava seduta e cuoceva; questa si chiamava Gertrude e portava in capo una cuffia rossa. Stanco per il lungo cammino ed affamato, domandò il nostro Si-

E) LOKI E LA SUA STIRPE.

§ 35. Loki.

Eccolo questo Loki, questo Lucifero, questo grande delinquente, il genio malefico degli Asi, il principio del male, questo Giuda Iscariota della peggior specie che ha speso tutta la sua

---

gnore alla donna un po' di focaccia. Essa prese un pezzo di pasta e lo mise a cuocere; ma esso crebbe tanto che empì tutta la padella. Allora essa pensò che la focaccia era troppo grande per farne elemosina, e preso un pezzo di pasta più piccolo cominciò a cuocerlo, ma anche questo prese le dimensioni del primo; pigliò allora un pezzo di pasta ancor più piccolo del secondo, e poichè crebbe anche questo come il primo, disse Gertrude: Miei cari, dovete andarvene senza elemosina perchè ogni mia focaccia è troppo grande per voi. S'adirò il nostro Signore e rispose: Poichè tu non vuoi darmi nulla, diverrai, per castigo, un piccolo uccello, cercherai il tuo cibo fra il legno e la corteccia e non berrai finchè non cadrà la pioggia. — Appena furono pronunziate queste parole la donna si trasformò in picchio (Gertrudsvogel) e fuggì per il camino ed ancora oggi la si vede con la sua cuffia rossa, col resto del corpo tutto nero, come s'era fatta passando per il camino, picchiare continuamente sulla corteccia degli alberi in cerca di cibo e fischiare al tempo piovoso perchè ha sempre sete e spera di poter bere.

esistenza a macchinare mali contro gli Asi. Io lo chiamerei l'Aso-Jötuno che vive d'inganno e solo d'esso si pasce, si bea. Abbiamo veduto quante ne ha fatte in danno degli Asi e delle Ase, ora ne sentiremo ancora delle belline sul suo conto; lo vedremo nel Crepuscolo degli dei schiararsi apertamente nelle file dei loro nemici. Del resto dal padre di Fenrir e della serpe Midgard nulla di meglio potevamo aspettarci.

Egli è la fiamma, la vampa.

Nell'Edda si legge: « Fra gli Asi se ne annovera ancora uno, che alcuni dicono il vituperio degli dei, l'autore d'ogni inganno e la vergogna degli dei e degli uomini. Il suo nome è Loki o Loptr, e suo padre è il gigante *Farbauti,* (1) sua madre si chiama *Laufey* o *Nâl;* suoi fratelli sono *Byleistr* e *Helblindi;* del resto è bello d'aspetto, ma cattivo d'animo e volubile. Supera tutti per astuzia e in ogni genere d'inganni. Mise gli Asi in molti impicci; ma molte

(1) Siccome incontriamo spesso insieme Odino, Wili e We, oppure Odino, Hoenir, Lödur od anche Odino, Hoenir, Loki e sappiamo che Hoenir e Wali sono la medesima divinità, possiamo inferirne che anche We, Lödur e Loki sono la stessa personalità; o almeno sono tre fratelli, figli di *Bör;* e questi tre danno forma e vita al primo uomo.

volte fu loro di aiuto con la sua accortezza ». Ed è naturale; essendo egli il dio del fuoco, fu imaginato come il fuoco stesso, potenza in parte benefica e in parte deleteria.

Loki formò insieme con Odino e Hönir, il primo uomo, e gli diede sangue e colore (1).

Da principio ebbe Loki certamente una posizione elevata nella mitologia nordica se lo vediamo spessissimo in compagnia di Odino e di Hönir. Egli non appartiene veramente agli Asi, ma l'Edda lo novera più volte come dio nel numero degli Asi, senza assegnargli però alcun castello in Asgard. Egli rimane fra gli Asi, quando dopo la pace conchiusa da questi con gli dei Wani, Hönir, il dio dell'acqua, viene dato in ostaggio ai Wani. Oltre che per la formazione dell'uomo, lo troviamo ancora in compagnia degli altri due dei dell'aria e dell'acqua, nel mito della gita a *Hreidmar*. Il figlio di costui, *Otur* si compiaceva di prender spesso la figura di lontra e si metteva a pescar pesci vicino ad una cascata d'acqua. Stavasene egli un giorno sulla sponda e mangiava, tenendo gli occhi socchiusi, un salmone quando gli pas-

---

(1) Gingen da dreie (aus dieser Versammlung)
Seele gab Odin, Hönir gab Sinn,
Blut gab Loki und blühende Farbe.

sarono vicino i tre dei. Loki lanciò d'un tratto una pietra e con essa uccise la lontra; Odino e Hönir lodarono il bel colpo. Levarono la pelle alla lontra e la presero seco come bottino.

La sera arrivarono alla casa di Hreidmar e domandarono ricovero per la notte; ma quando Hreidmar vide la pelle della lontra, s'impadronì dei viandanti con l'aiuto degli altri due suoi figlioli, dicendo che la lontra era suo figlio. Allora gli dei gli offersero per loro riscatto quanto denaro egli volesse, e Hreidmar pretese che essi, in espiazione dell'uccisione del suo figliolo e per riscattare la loro vita, empissero d'oro la pelle di lontra internamente ed esternamente la coprissero con oro in modo che non vi si potesse scorgere neppure un pelo. E gli Asi mandarono Loki a procurare l'oro.

Egli andò da *Ran*, la dea del mare, moglie di *Oegir*, la pregò di prestargli la sua rete che egli gettò nella cascata d'acqua, nella quale abitava il ricchissimo pigmeo *Andwari*, che in forma di luccio, in quel momento, dava la caccia a' pesci. Quando il luccio entrò nella rete, Loki la ritrasse e disse: Che pesce è mai questo, che corre nell'onde e non sa guardarsi dall'astuzia? Riscatta da morte la tua testa e dammi oro risplendente. Io mi chiamo Andwari e vo scorrendo per più d'un fiume; una parca nemica decretò ch'io dovessi abitare le

acque, disse il luccio. E Loki pretese per riscatto tutto l'oro che il pigmeo possedeva. Allora Andwari lo condusse dove teneva nascosto il suo tesoro d'oro e Loki glielo prese tutto eccettuato un anello che il pigmeo avea sottratto credendo che il dio non se ne avvedesse; ma Loki s'accorse e lo pretese. Andwari scongiurava Loki di lasciarglielo, perchè con quell'anello egli avrebbe potuto procacciarsi nuovo oro. Loki fu inesorabile ed il pigmeo dovette cederglielo, ma irritato scagliò una maledizione sull'oro, dicendo: L'oro deve essere causa della morte di due fratelli e della rovina di otto gentiluomini.

Quando Loki portò il tesoro agli altri due Asi, questi empirono d'oro la pelle di lontra, la misero in piedi e quindi la coprirono esternamente d'oro, e così di tutto il tesoro rimase il solo anello, che Odino prese per sè. Hreidmar esaminò attentamente se tutto fosse fatto secondo i patti e scorse che rimaneva scoperto ancora un pelo della barba della pelle di lontra, per cui pretese che anche questo venisse coperto.

E Odino lo coperse con l'anello d'oro. Allora Loki disse: Hreidmar avevi qui un bel mucchio d'oro per il nostro riscatto; però l'oro non ti porterà fortuna; anzi esso sarà causa della morte tua e di quella dei tuoi figlioli.

Non m'importa, gli rispose Hreidmar, delle tue minaccie, e fate presto a levarvi dalla mia presenza.

Ancora troviamo Loki in compagnia di Odino e di Hönir, quando s'incontrano in Thiassi, il gigante che vuole avere per riscatto di Loki, Iduna con le mele d'oro. Abbiamo raccontato il mito sotto Iduna (§ 27).

In tutti questi miti è Loki che pone gli dei in serii imbarazzi, in altri, come dicemmo, li leva invece dall'impiccio; molte volte però questo aiuto di Loki fa che perdano della loro purità e innocenza.

Egli è in Asgard il principio del male. Per la sua malignità zoppica uno dei becchi di Thor, eppure va in cerca del martello che era stato involato al dio, dà al Nume un buon consiglio e travestito da ancella, lo aiuta a ricuperarlo. Si gloria d'essere la causa della morte del gigante Thiassi, ma l'azione peggiore ch'egli abbia commesso è di aver cagionato la morte di Baldur, e con essa il tramonto degli dei.

Durante il combattimento fra gli Asi ed i Wani, Asgard era stato alquanto danneggiato, per cui gli dei pensarono di fabbricare un castello per difesa contro i giganti. Allora si presentò loro un architetto del paese dei giganti,

il quale promise di fabbricare un castello in un anno e mezzo, in ricompensa domandava Freya, il sole e la luna. A lungo rifletterono gli dei e presero maturo consiglio, finalmente fecero il patto con l'architetto, ma questi doveva fabbricare il castello in un inverno ed allora avrebbe avuto Freya, il sole e la luna; se nel primo giorno d'estate il castello non fosse assolutamente completo, egli vi avrebbe rimesso il capo. Accettò l'architetto queste condizioni ma pretese che gli dei gli permettessero di valersi del suo cavallo, *Swadilfari*. Gli Asi su consiglio di Loki gli concessero questa condizione e gli confermarono i patti con solenne giuramento, tanto più che erano certi che in un inverno non avrebbe potuto effettuare la fabbrica, ed anche perchè il gigante lo aveva preteso dappoichè sapendo allora Thor, lo sterminatore della razza dei giganti, assente da Asgard temeva che ritornasse prima che il castello fosse compiuto ed allora la sua vita sarebbe stata certamente in pericolo.

Infatti il primo giorno d'inverno si mise al lavoro e di notte, aiutato dal suo cavallo fortissimo, portava le pietre necessarie. Gli Asi si meravigliarono fortemente quando videro gli immensi macigni, grandi come rupi intere, tirati dal cavallo; anzi Swadilfari faceva un lavoro ch'era una volta e mezza quello compiuto

dall'architetto. Verso la fine dell'inverno il castello era già così alto e forte che poteva resistere a qualunque assalto.

Tre giorni interi mancavano ancora per giungere al primo d'estate ed al castello per essere completo non mancava che il portone. Allora gli dei si radunarono a consiglio e ad ognuno doleva grandemente di dover perdere Freya, il sole e la luna. Cominciarono a gettar tutti la colpa su Loki il quale aveva consigliato di permettere all'architetto di valersi del suo cavallo; quindi lo minacciarono di mala morte se non avesse escogitato un mezzo perchè si potesse rifiutare la mercede pattuita. Loki, vistosi a mal partito, giurò che a costo della vita avrebbe fatto in modo che il castello non sarebbe stato compiuto per il giorno fissato, ossia per l'ultimo giorno dell'inverno.

La sera dell'istesso giorno mentre il gigante andava col suo cavallo a prendere i macigni, dalla foresta corse incontro allo stallone una cavalla nitrendogli. Il cavallo s'impennò, ruppe le corde e la inseguì nella foresta, mentre l'architetto si sforzava inutilmente di correrglì dietro per riprenderlo. I due cavalli corsero tutta la notte nella foresta di qua e di là; così per il gigante fu perduto un tempo preziosissimo, e il giorno seguente ciò che non era mai successo, non venne messo mano al lavoro.

Quando il gigante s'accorse che il lavoro non poteva essere più compiuto nel termine stabilito, vide chiaro l'inganno degli dei, montò in terribile favore e minacciò di distruggere completamente il castello.

Gli dei, presi da timore, dimenticarono il loro sacro giuramento e chiamarono in aiuto Thor perchè allontanasse l'imminente pericolo (1).

E Thor venne sul momento e scagliò il suo poderoso martello Miölnir; la cervice del gigante andò in minutissimi pezzi.

La cavalla che s'era fatta incontro allo stallone era Loki stesso. Dopo qualche tempo essa si sgravò d'un puledro, dal mantello grigio e che aveva otto piedi; divenne il miglior cavallo che mai videro dei ed uomini, e fu il cavallo di Odino, *Sleipnir*.

Nell'architetto, Uhland riconosce un gigante del freddo che col suo cavallo, la burrasca invernale, apporta massi di neve e di ghiaccio per fabbricare il castello. Il castello stesso è la bianca coperta invernale di neve e di ghiaccio, che protegge le sementi dal gelo. L'oscuro in-

(1) Von Zorn bezwungen zögerte Thor nicht:
Er säumt selten, wo er solches vernimmt:
Da schwanden die Eide, Worte und Schwüre,
Alle festen Verträge, jüngst trefflich erdacht.

verno aspira appassionatamente a Freya, al cielo libero di nubi. Loki è il libeccio tonneggiante (anche sotto forma di cavallo, come la burrasca invernale), che impedisce il progredire della invernale fabbrica di ghiaccio. Soltanto Thor, ossia il primo temporale primaverile, stritola il capo del gigante, cioè seppellisce la potenza dell'inverno.

Abbiamo veduto Loki che, per raggiungere il suo intento, si trasforma in cavallo. E Loki ama molto le trasformazioni; infatti quando accompagna Thor da Thrym per il ricupero di Miölnir, si traveste da ancella; quando medita la morte di Baldur, va da Frigga sotto le spoglie di una vecchia; si trasforma in mosca ed in pulce per involare il monile a Freya; pure in mosca si trasforma per punzecchiare prima sulla mano e poi sul collo e quindi sulla palpebra l'abile pigmeo Brock che sta tirando il mantice. E più volte lo troviamo trasformato in falco, come quando va alla ricerca del martello di Thor, quando rapisce a Thiassi la dea Iduna, ed anche quando viene fatto prigione dal gigante Geirröd. Una volta poi si trasforma anche in salmone, ma questa è la sua ultima trasformazione.

Abbiamo veduto, narrando di Thor, come questi si fosse recato dal gigante Hymir per provvedere al re dei giganti del mare Oegir,

la grandiosa caldaia. Ora Oegir, venutone in possesso, si vide costretto a mantenere la sua promessa e al tempo della raccolta del lino invitò gli dei a banchetto nel suo regno.

La sala di Oegir era addobbata a festa e risplendeva di luce aurea (1).

Vi andarono gli dei ed una grande quantità di Elfi, ma Thor era assente perchè non aveva fatto ancora ritorno da una sua gita a Jötunheim. Per la prima volta dopo la morte di Baldur, gli Asi si radunavano a lieto simposio. Furono ospitati nel miglior modo possibile e ne rimasero sodisfattissimi,

D'un tratto si presenta anche Loki e disturba la sacra pace della casa ospitale uccidendo il servo di Oegir che lo voleva respingere. Inseguito dagli Asi adirati, fugge, ma poco dopo si ripresenta alla festa dicendo a Odino: Non ti ricordi di quando ci siamo giurati fratellanza mischiando il nostro sangue? (2). Tu giurasti di non ristorarti mai di bevanda, se questa non ci fosse porta ad entrambi. Odino allora lo invitò alla mensa facendogli porgere dal figlio

(1) Uhland nella luce aurea vede i tesori inghiottiti dalle onde e accumulati nella profondità del mare.

(2) Era usanza degli antichi Germani di giurarsi fraterna amicizia facendosi uscire dal braccio alcune gocce di sangue e versandole insieme sulle orme dei propri passi.

Widar la tazza di deliziosa bevanda, ma Loki, sentendo che non v'era Aso che di lui dicesse bene, gonfio il cuore di rabbia, decise di offendere tutti gli dei e le dee, rinfacciando loro peccati veri ed imaginari. E infatti incominciò subito, appena seduto, a scagliare i suoi oltraggi su tutti gli dei, eccettuato il solo Widar. Ma quando Frigga corrucciata esclamò che il suo valoroso figlio Baldur non avrebbe sopportato che gli dei venissero oltraggiati in tal modo, allora Loki confessò, senza alcun ritegno, ch'egli facendosi strumento del cieco Hödur, era l'uccisore del beniamino degli dei, confermando in tal modo la tacita supposizione degli Asi.

Neppure Sif, moglie di Thor, fu risparmiata dallo sfacciato. Ma non appena erano usciti dalla sua bocca tanti oltraggi, tremò la reggia di Oegir, apparve il dio del tuono e minacciò Loki di morte. Questi però non volle risparmiare neppure Thor, ma tosto impaurito dalla crescente collera degli Asi, s'affrettò ad uscire dalla sala. E gli dei allora presero la decisione di sbarazzarsi del malfattore.

Loki intanto fuggì sopra un monte dove si fabbricò una casa con quattro porte, per poter aver libera la vista da tutti i quattro punti cardinali. Di giorno si tramutava spesso in salmone e nuotava in una cascata d'acqua, pensando fra sè a quale spediente sarebbero ri-

corsi gli dei per impossessarsi di lui. Un giorno ch'era in casa, seduto accanto al fuoco e con del filo di lino che intrecciava a maglie per farne una rete, fu veduto da Odino che se ne stava sul suo alto seggio per spiare il nascondiglio dell'astuto. Il Nume chiamò subito gli altri dei per impadronirsene, ma Loki se ne accorse a tempo, s'alzò frettoloso, gettò la rete nel fuoco e, trasformatosi in salmone, si gettò nell'acqua.

Gli Asi però ritirarono dal fuoco la rete mezza abbruciata, riconobbero ch'era un utensile per pigliar pesci e, sul modello di essa, ne fabbricarono una nuova per prender vivo il malvagio traditore.

Fatta ch'ebbero la rete, la gettarono nella cascata; Thor teneva in mano un capo e gli altri dei l'altro, ma Loki si era cacciato sul letto del fiume fra due sassi in modo che la rete gli rimaneva al di sopra; s'accorsero gli dei che qualche cosa di vivente c'era sotto la rete, per cui vi attaccarono un peso e la gettarono di nuovo nell'acqua, ma Loki saltò oltre la rete quando i Numi credevano già di averlo preso. Thor finalmente, mentre Loki tentava di sfuggire per la terza volta, potè pigliarlo per la coda e tenerlo fermo, (è perciò che il salmone ha la coda appuntata). Loki riprese la sua vera figura. Gli dei, frementi d'ira, lo legarono saldamente e lo incatenarono a tre rupi,

sopra una delle quali posavano le spalle, sulla seconda le coscie e sulla terza le ginocchia. Quindi trasformarono il figlio maggiore di Loki, *Wali* in lupo, il quale si gettò subito sul proprio fratello *Narwi* e lo sbranò. Con le sue budella gli dei legarono Loki alle tre rupi; le budella diventarono tosto più solidissime del ferro. Skadi, figlia di Thiassi, a vendicare la morte del padre, della quale era stato causa Loki, appese sopra il costui volto una serpe velenosa che gli stillava addosso il veleno. Ma Sigyn, la sua fedele consorte, in tanta onta, gli si dimostrò estremamente fedele e devota. Infatti essa gli si pose sommessa accanto, raccogliendo in un bicchiere le gocce di veleno, e quando la tazza era piena s'affrettava a vuotarla. Nel frattempo alcune gocce di veleno cadevano sul volto di Loki e gli producevano dolori tali ch' egli si contorceva e scuoteva le catene. Questi movimenti facevano tremare la terra, per cui gli uomini ebbero il *terremoto*.

Così deve Loki rimanere incatenato fino al Crepuscolo degli dei. Allora diventerà libero e combatterà a fianco dei giganti contro gli dei. In quest'ultima lotta si uccidono scambievolmente Heimdall e Loki.

Oltre che con la fedele Sigyn, Loki era, secondo l'Edda, sposato anche con una gigantessa, *Augurboda*. Da questo matrimonio ebbe

tre figli: Fenriswolf, Midgardschlange e Hel, la dea della morte. Tutti e tre incutevano agli uomini non minore timore del padre loro. Siccome poi gli dei sapevano che da essi avevano da temere qualche sciagura, Odino li fece venire da Riesenheim ad Asgard.

§ 36. Il lupo Fenrir.

Questi nell'ultima lotta ingoierà Odino. Era tenuto dagli Asi sotto sicura guardia e venne relegato in un'isola deserta e incatenato in modo che non si poteva sciogliere. Vedasi Thor.

§ 37. La serpe Midgard.

Rappresenta l'Oceano, che alla fine del mondo sorpasserà le sue sponde e distruggerà le ultime tracce dell'umanità; è detta anche *Jörmungand* (Erdgürtel, zona).

Odino, portata che fu da Riesenheim ad Asgard, la gettò nella profondità del mare, dove essa crebbe talmente che stando nel mezzo del mare abbraccia tutta la terra ed ancora tiene la coda in bocca. Essa è la nemica capitale di Thor e distrugge le dighe da lui protette. Nella

sua gita a Utgardaloki, il Nume esperimenta su di essa la sua forza e nell'ultima lotta Thor uccide la serpe, ma a sua volta viene ucciso dal fiato pestilenziale di Midgard (1).

§ 38. Hel.

La nascosta, la dea abitatrice del seno della terra, fu, come dice l'Edda, esiliata da Odino a Nifelhel, giù in fondo a Nifelheim, nel regno delle nebbie dei tempi primitivi.

Dapprima Hel non era che una delle diverse denominazioni per indicare la terra madre, che nasconde nel suo seno, (nella profondità della terra) il germe d'ogni vita e che riceve di nuovo nel suo seno materno i morti. E siccome il regno di questa madre terra Hel è nelle profondità della terra, così essa venne in seguito ideata come dea del mondo infero, per passare più tardi nella credenza popolare ad indicare la dea della morte; per cui le sue qualità benefiche scompariscono e rimane la dea della morte che incute timore.

---

(1) La serpe Midgard è il tipo del drago (il serpente alato) della favola e dell'idra o serpente marino, temuto dai marinai.

Odino le diede potenza su nove mondi e le ingiunse di ospitare quanti egli le avrebbe mandati, morti cioè per età senile o per malattia.

Nifelheim, il regno di Hel, non è come l'inferno della imaginazione seriore, ossia il luogo di punizione delle anime peccaminose, ma racchiude buoni e malvagi, i quali però stanno separati gli uni dagli altri. Infatti abbiamo veduto nel regno di Hel, perfino Baldur, il migliore e il più puro degli dei. E mentre Odino ospita in Walhalla gli spiriti degli eroi, principi e nobili, caduti in battaglia, a Hel vanno coloro che non morirono combattendo. Questi spiriti eletti vengono accolti con tutti gli onori dovuti al loro grado sociale ed al loro valore, alle loro virtù.

I malfattori invece, coperti d'ogni sorta di colpe, sono sottoposti a pene orribili. In Niflhel, nella parte più profonda del regno di Hel, nel nono mondo, nel *Nastrand* (Totenstrand), in questa *spiaggia de' morti*, separata dagli uomini da spine, da paludi e dal fiume Giöll, e guardata dal cane *Garm*, li attende una sala, coperta di schiene di serpenti, e da questo singolare soffitto trasudano gocce di veleno. L'Edda juniore dice: « la sua sala si chiama *miseria*, il piatto *fame*, il coltello *avidità insaziabile*, il suo servo *pigrizia*, la sua serva *lentezza*, la sua

soglia *rovina*, il suo letto *cura affannosa*, la sua coperta *disgrazia*. Essa è per metà nera e l'altra metà è di color carnicino; facilmente ricoscibile dell'aspetto atroce e spaventevole » (1).

Ecco la doppia natura primitiva di Hel: è nera quale dea della morte, abitatrice dell'oscura profondità della terra; bianca quale madre della terra dispensatrice della vita.

Perchè potessero passar oltre alle spine che circondano Nastrand, si dava ai morti seppellendoli delle scarpe. — In mezzo al regno c'è la fontana rumoreggiante, *Hwelgelmir*, dalla quale sgorgano i dodici fiumi freddi primitivi, che rumoreggiando, passano attraverso il mondo delle nubi e lo dividono dalla terra abitata dagli uomini. Un ponte però è fra loro di comunicazione ed è custodito dalla gigantessa *Modgudr* (combattimento d'anime, *Seelenkampf*).

Il cane, *Garm*, è macchiato di sangue sul petto] e tiene aperte la gola e le mascelle,

---

(1) Queste sono rappresentazioni seriori, che hanno origine dal tempo cristiano; almeno nell'Edda seniore è rappresentata in modo ben differente; in Wegtamswida si parla del seggio splendido, coperto d'oro di Baldur e del nettare a lui destinato (dunque non più di *fame* e di *miseria*).

pronto a mordere coloro che passano e sui quali si getta abbaiando a perdifiato. Un gallo nero-rossastro canta nella casa di Hel.

Un torrente scorrendo a levante della sala attraverso valli di materia purulenta, travolge melma e spade (1).

(1) Im starrenden Strome stehn und waten
Meuchelmörder und Meineidige,
Und die andrer Liebsten ins Ohr geraunt:
Da saugt Nidhöggr der verstorbenen Leichen,
Der Merschenwürger.

F) DIVINITÀ' MINORI.

§ 39. Hoenir.

Il bello, lo splendido fratello di Odino; in alcuni passi dell'Edda lo troviamo annoverato fra gli Asi. L'abbiamo già veduto assieme con Odino e Loki nella creazione dei primi uomini (1). Un'altra volta lo troviamo pure con Odino e Loki alla cascata di Andwari.

In altri passi Hoenir vien confuso con Wili. Egli è detto anche il più veloce degli Asi, quello che ha i piedi lunghi, il tiratore, il re dei cacciatori, per cui, essendo anche Wali un buon tiratore, potrebbe essere benissimo in fondo la medesima divinità (Wali, Wil, Hoenir). Non è però di origine germanica, ma straniera; anche il suo nome non è stato finora spiegato.

(1) Seele gab Odin, *Hönir gab Sinn*,
Blut gab Loki und blühende Farbe.

§ 40. Hermodur.

Fratello di Baldur, dopo la cui morte va nel regno di Hel. Viaggia nove notti attraverso oscure e profonde valli, così che nulla vede finchè non giunge al fiume Giöll e non passa il ponte omonimo che è coperto di lucentissimo oro. La vergine *Modgudr* che sta a guardia del ponte, gli domanda nome e schiatta e gli dice che il giorno innanzi erano passati sul ponte cinque turbe di morti « ed ora esso non risuona meno sotto i tuoi passi, e tu non hai il colore dei morti, perchè calchi tu il ponte? ». Ed egli le risponde: Io voglio andare da Hel in cerca di Baldur. Hai forse veduto Baldur sul ponte? Ed essa gli dice che Baldur è già passato, ma che a nord conduce la via alla sala di Hel. E Hermodur continua il suo cammino finchè giunge davanti il cancello di Hel; smonta da cavallo, lo assicura più forte con le cinghie, vi rimonta e gli dà di sprone; ed il cavallo salta così bene oltre il cancello che neppure lo sfiora. Quindi Hermodur si dirige alla sala, scende da cavallo e vi entra; colà vede seduto, sul posto d'onore, suo fratello Baldur. Egli vi rimane tutta la notte, ed il mattino seguente vuole che Hel gli

permetta di condur seco Baldur in Asgard, narrandole il lutto in cui sono immersi gli Asi. Hel gli risponde doversi dimostrare con l'evidenza dei fatti che Baldur era in realtà così universalmente amato come si diceva.

« E se tutte le cose del mondo, vive e morte, piangessero per lui, allora egli avrebbe fatto ritorno agli Asi; ma se uno solo vi si opponesse e non volesse piangere, Baldur sarebbe rimasto presso Hel ».

Dopo ciò Hermodur s'alzò, e Baldur l'accompagnò fuori della sala, e preso l'anello Draupnir, lo mandò per ricordo a Odino, e Nanna mandò a Frigga un mantello ed altri doni e a Fulla un anello d'oro. Quindi Hermodur rifece il suo cammino, ritornò ad Asgard e comunicò agli Asi l'ambasciata di Hel.

Null'altro sappiamo di Hermodur.

§ 41. Modi e Magni.

Coraggio e audacia; sono figli di Thor; di loro nulla si sa; hanno per sorella Thrud *(forza)* (1).

---

(1) Sono tutti e tre *personificazioni di Thor.*

§ 42. Eir.

È un'Asa, la migliore delle medichesse.

L'Edda però la dice bensì medichessa, ma la annovera fra le nove donzelle che prima di Menglöd, abitano il monte della salute e del conforto. Quindi Eir non dovrebbe essere altro che un'ancella.

§ 43. Menglöd.

Colei che si compiace del monile; è la dea della salute, sposa di *Svipdagur* figlio di *Solbiart*. Menglöd e le sue nove ancelle proteggono chi loro offre sacrifizi. Ogni estate, in un dato luogo consacrato, s'immolavano a loro delle vittime, perchè esse potevano e sapevano guarire qualsiasi malattia.

Si dice di Menglöd « che si compiaceva dell'ornamento » per cui potrebbe benissimo essere la stessa Freya, posseditrice del Brisingamen. Quindi Svipdagur sarebbe suo marito Odur, che dopo lunga assenza ritorna finalmente a lei. Freya dopo aver percorso il mondo per lungo e per largo in cerca del marito, si è rinchiusa in un monte insieme con le sue

ancelle, dove è custodita da due lupi. Quando Odur ritorna a lei, lo riconoscono prima i cani, poi i guardiani e finalmente anche Freya, dopo avergli rivolte alcune domande. Quindi essa gli significa tutta la sua gioia per il di lui ritorno (1).

§ 44. Gefion.

È la dea delle vergini; è zitella, e ad essa appartengono tutte quelle che muoiono nubili. Si trovò presente al banchetto di Oegir e Loki le rimprovera di non aver ottenuto indarno un dono da un giovane. Odino dice che Gefion conosce il destino degli uomini tanto bene quanto lui stesso.

Nell' Edda c'è un'altra leggenda intorno a

(1) Si potrebbe pensare ad una divinità gallica, che ugualmente sanava le malattie ed aveva nove vergini ancelle; è dessa la divinità di cui parla il geografo Pomponio Mela (ai tempi di Claudio) III, 6; nel mare britannico, dirimpetto ad Osismii, giace un'isola Sena (probabilmente la piccola isola Sina, Sein presso Brest), colà v'era un oracolo della divinità gallica, cuius antistites, perpetua virginitate sanctæ, numero novem esse traduntur. Galli cenas (Barrigenas?) vocant; esse potevano con i loro canti eccitare il mare e far soffiare il vento, trasformarsi in animali e guarire malattie incurabili; e predicevano il futuro.

Gefion, ma forse si tratta di un'altra dea: Il re *Gilfi* di Svezia, perchè la donna lo aveva dilettato col canto, le diede in premio tanto territorio quanto quattro buoi potevano averne in un giorno ed una notte. Ma la donna era una dea della schiatta degli Asi e si chiamava Gefion. Questa prese da Jötunheim quattro buoi, che essa aveva generati con un gigante, e li attaccò all'aratro; il vomere s'immerse talmente nel terreno che separò un tratto di territorio dalla Svezia, e i buoi lo trascinarono pel mare; esso è la Zelanda. Dove era profondo, sorse un lago: il lago di Mälar, e nel lago di Mälar vi sono i seni come nella Zelanda i promontori.

D'allora Gefion, dice un'altro mito più esteso, prese dimora in Zelanda e si sposò con Skiöld, figlio d'Odino.

Quest'ultima Gefion sembra però non avere nulla di comune con la dea della verginità.

§ 45. Siöfn.

È la dea della gentilezza; essa cerca di ingentilire gli animi degli uomini e delle donne, e dal suo nome l'amore è detto *Siafni*. Forse essa faceva parte del seguito di Freya.

§ 46. Lofn.

Asa così benefica e benevola per chi la invoca che Odino le diede la facoltà di congiungere uomini e donne per qualunque impedimento si opponesse alla loro unione.

§ 47. Wara (Vör).

Ode i giuramenti, i patti che avvengono fra uomini e donne e punisce i fedifraghi. Essa è sapiente e nulla le rimane occulto.

§ 48. Syn.

Custodisce le porte delle sale e ne impedisce l'entrata a coloro che non vi devono entrare. È anche la dea protettrice degli accusati — in essa è personificata la difesa.

§ 49. Hlîn.

Protegge coloro che Frigga vuole salvare da qualche pericolo.

§ 50. Snotra.

È la dea della sapienza, è saggia e cortese, e da lei si chiamano *Snotr* tutti gli uomini e tutte le donne prudenti e cortesi (1).

§ 51. Gerda.

La rinchiusa, figlia bellissima del gigante *Gymir* e di *Orboda*. Novellando di Freyr, abbiamo detto come il Nume ne andasse pazzo d'amore e come essa diventasse sua moglie.

§ 52. Rinda.

Racconta il mito che dopo la morte di Baldur, Odino aveva interrogato un indovino, un finlandese per nome *Rostiophus*, come potesse vendicare la morte dell' amato figliolo, e che costui gli rispondesse che ove avesse generato un figlio con Rinda, questi lo avrebbe vendicato. Allora Odino per non essere riconosciuto, si coprì del suo cappello e prese servizio presso il padre di Rinda in qualità di generale. Vince i nemici ed acquista il favore del re; una volta

(1) Vedasi *Skadi*, pag. 153 § 34.

dopo una splendida vittoria egli confessa al padre l'amore per Rinda; confortato dal re, domanda un bacio alla giovinetta, la quale invece del bacio gli dà un schiaffo solenne. L'anno seguente si presenta di nuovo al padre di Rinda, in qualità di orefice; il re gli paga bene i suoi lavori e gli ordina un ornamento per la figlia. E infatti Odino fa un bellissimo braccialetto e lo porta a Rinda, alla quale chiede un bacio, ma anche questa volta riceve un ceffone coi fiocchi. La terza volta si presenta in qualità di guerriero e spera di conquidere con la sua abilità nel cavalcare, il cuore di Rinda; le domanda per la terza volta un bacio e riceve un manrovescio così sonoro e potente che cade al suolo tramortito. Ma tosto alzatosi, la tocca con un bastone runato ed essa cade ammalata. Si presenta per la quarta volta in vesti femminili e sotto il nome di *Vecha* si dà per una donna esperta nell'arte medica, per cui gli viene affidata la cura dell'ammalata; così riesce nel suo intento; essa gli partorisce un figlio, Wali.

§ 53. Sigyn (Sigun, Signy).

È la pietosa e fedele moglie di Loki. Di lei non si sa altro se non che raccoglieva in una tazza il veleno, che altrimenti sarebbe gocciato sulla faccia di Loki.

§ 54. Le Norne.

URD — WERDANDI — SKULD.

Anche la divinità deve sottostare ad una potenza — al destino, al quale nè dei nè uomini possono opporsi.

C'è una legge immutabile che governa tutti i mondi e le cui disposizioni non sono note nè agli Asi nè agli abitatori della terra; lo stesso Odino, il padre universale, non la conosce che in parte ed entro certi limiti; egli presente sì il fato che sovrasta ai mondi, ma per accertarsene deve ricorrere ai giganti ed ai pigmei.

Tutte le schiatte credevano nella forza del destino, e l'Edda nomina tre sorelle, le tre Norne, dee del destino. Durante l' « età d'oro » gli dei non conoscevano le Norne, essi vivevano in una beata semplicità e innocenza e non pensavano nè alla fugacità del tempo nè all'esistenza d'una potenza del destino. Quando però la loro purità ebbe a macchiarsi allora apparve imperiosa questa forza potente alla quale furono sottomessi Asi ed uomini.

Secondo l'Edda, l'età aurea ebbe fine con l'apparizione di tre potentissime donzelle venute dal paese dei giganti. Dunque le Norne

derivano dai giganti, ma la loro origine è però divina, poichè al loro tempo i giganti erano venerati come dei,

Educate dai giganti, sono partecipi della sapienza degli antichi giganti, e in forza di questo loro grande sapere e della conoscenza delle cose occulte, le Norne emettono la loro sentenza nei quotidiani consigli che gli dei tengono sul regime del mondo a Urdarborn, e questa loro sentenza è immutabile.

La loro dimora è sotto i rami del frassino universale, Yggdrasil, alla fonte del destino, Urdarborn, ed è congiunta con Asgard per mezzo del ponte Bifröst, che gli uomini chiamano *arcobaleno.*

Wurd-Urd (das Gewordene), è la maggiore e la più importante delle Norne: la seconda è Werdandi (das Werdende) e la terza Skuld (das Werdensollende), nomi che corrispondono a *passato, presente e futuro* (1).

Secondo qualche saga la sola Urd siede alla fonte, mentre le altre due nuotano nell'acqua

(1) Davon kommen Frauen, vielwissende,
Drei aus dem Saal dort bei dem Stamm:
Urd heisst die eine, die andre *Werdandi,*
Stäbe schnitt *Skuld,* die dritte.
Sie legten Lose, bestimmten das Leben
Der Menschengeschlechter, das Schicksal zu ordnen.

sotto forma di cigni bianchissimi; secondo altri miti i cigni non sono che i messaggeri delle Norne agli Asi.

Le tre sorelle adunque reggono il destino del mondo, e perciò vigilano con grande cura sulla prosperità dell'albero universale, inaffiandolo quotidianamente con l'acqua vivificatrice della fonte affinchè i suoi rami non abbiano a disseccarsi o ad infracidire (1). L'acqua pure ha la virtù di far diventare bianche com'è bianca la pellicola interna dell'uovo, tutte le cose che vi vengono immerse. Con questo loro inaffiamento le Norne cercano di allontanare più che sia possibile la morte del frassino e la fine del mondo con esso intimamente connessa.

Sebbene la sorte d'ognuno sia determinata fin dall'inizio tuttavia gli Asi, e specialmente Odino, possono entrarci per qualche parte in ciò che trova il suo compimento sulla terra; possono per esempio aiutare i loro favoriti e, come abbiamo veduto in Odino, fare dei patti e stabilire per essi, entro i limiti del destino e quindi per la durata della loro vita terrena, gloria ed onore. E così possono anche le Norne concedere al neonato virtù e talenti, debolezze e difetti, possono quindi essere benefiche o no, apportatrici di fortuna o di sventura. Nella

(1) Vedi § 3.

maggior parte dei casi quando le due prime hanno augurato al neonato ogni sorta di felicità, la terza fa un malaugurio, il quale però non può rendere irriti i voti prosperosi delle due buone parche, poichè essi sono irrevocabili, ma li limita. Così per esempio, esse appaiono tutte e tre alla culla di *Elgi* (1), figlio di Sigismondo, il Wölsungo, augurando al neonato valore, gloria bellica ed esteso territorio; tutto il territorio compreso fra l'estremità occidentale e l'orientale del filo. Da ultimo una delle Norne getta a nord un filo e proferisce l'augurio ch'esso non si possa mai rompere, ma durare eternamente; poichè Elgi non deve mai cavalcare sul ponte che conduce a Hel, Odino in persona lo porterà in Walhalla. Ad ogni neo-

(1) Nacht in der Burg wars, Nornen kamen,
Die dem Edelnig (*Elgi*) das Alter bestimmten.
Sie gaben dem König der Kühnste zu werden,
Aller Fürsten edelster zu scheinen.
Sie schnürten scharf die Schiksalsfäden,
Dass die Burgen brachen in Bralund (patria di Elgi).
Goldene Fäden fügten sie weit,
Sie mitten festigend unterm Mondessaal (cielo).
Westlich und östlich die Fäden bargen sie,
In der Mitte lag des Königs Land.
Einen Faden nordwärts warf Neris Schwester (sorella di Neri, ossia Hel. Neri è il padre della notte e figlio di Loki),
Ewig zu halten hiess sie dies Band.

nato adunque stabiliscono le Norne la sua sorte.

La più giovane di esse, Skuld, viene rappresentata di carattere astioso, perfido; essa tenta sempre di limitare, poichè invalidarli non potrebbe, i voti augurali fatti dalle due sorelle al neonato. Essa è la Norna che stabilisce e porta la morte.

Molte saghe e novelle popolari conservano l'antica credenza germanica in buone e cattive norne, che si presentano alla culla del neonato (1). Due di esse sono bene intenzionate, la terza male. Nella maggior parte dei casi fa prima i suoi voti una delle buone, quindi sot-

---

(1) In *Saxo Gramm.* troviamo l'espressione Norne tradotta con *Parche;* egli dice che sono sorelle e che hanno un tempio nel quale alla nascita d'un bambino si interroga il loro oracolo.

VI. « Mos erat antiquis super futuris liberorum eventibus Parcarum oracula consultare. quo ritu Fridlevus Olavi filii fortunam exploraturus, nuncupatis solemniter votis, deorum ædes precabundus accedit, ubi introspecto sacello ternas sedes totidem nymphis occupari cognoscit. quarum prima, indulgentioris animi, liberalem puero formam uberemque humani favoris copiam erogabat. eidem secunda beneficii loco liberalitatis excellentiam condonavit. tertia vero, protervioris ingenii invidentiorisque studii femina, sororum indulgentiorem aspernata consensum ideoque earum donis officere cupiens, futuris pueri moribus parsimoniae crimen affixit ».

tentra la perfida (Skuld) col suo malaugurio, le cui cattive conseguenze vengono mitigate dalla seconda buona.

Molti miti di tre sorelle (due buone ed una cattiva) troviamo nella Germania meridionale, specialmente nella Baviera, nella Svezia, e molti anche nel Tirolo. Una di esse è rappresentata di solito nera, la seconda bianca, e la terza per metà bianca e per l'altra metà nera (è la cattiva).

Ma nelle novelle popolari tedesche non le troviamo soltanto in numero di tre, bensì in numero di sette, di dodici e perfino di tredici (1); esse abitano in caverne o in fontane,

---

(1) Nella bella novella popolare della *Principessa Rosaspina* (Dornröschen) le Norne sono diventate le *indovine*. Quando il re e la regina ebbero finalmente la figliolina tanto desiderata invitarono a banchetto non solo i parenti, gli amici ed i conoscenti, ma anche le indovine, perchè fossero alla neonata propizie e benevoli. Ma nel regno ve n'erano tredici; e siccome il re non aveva che soli dodici piatti d'oro, dai quali esse erano solite mangiare, una non potè invitarne. Vi andarono le dodici invitate e regalarono la bambina dei loro doni meravigliosi: una le donò la virtù, l'altra la bellezza, la terza la ricchezza e così via. La neonata s'ebbe tutto ciò che si può dare di bello, di splendido, di magnifico al mondo. L'undicesima aveva appena pronunciati i suoi voti augurali, quando entrò nella sala la tredicesima, quella che non era stata invitata, la quale senza salutare nè guardare in faccia

custodiscono spesso immensi tesori e appaiono agli uomini cantando e filando (1).

Come vediamo Skuld, la terza Norna, mostrarsi il più delle volte malevola e pericolosa, così anche gli scaldi nordici introdussero nei loro canti le Norne nemiche, che portano sfortuna all'uomo, il quale per quanto faccia non riesce a difendersi da loro; il fatto è da annodarsi alla potenza inflessibile del destino, cui non si può sfuggire.

La credenza nelle Norne ebbe grande sviluppo specialmente nell'Islanda (2).

---

alcuno, disse a voce altissima: La principessa reale, quando sarà per compire il suo quindicesimo anno si pungerà con un fuso e cadrà morta. Detto ciò si voltò e abbandonò la sala, mentre tutti si alzarono pieni di spavento.

Ecco allora avanzarsi la dodicesima, che non aveva ancora parlato, e poichè non poteva togliere il malaugurio ma soltanto mitigarlo, disse: Ma non deve essere la sua una morte, sibbene un sonno profondo della durata di cento anni.

Dunque anche nella novella popolare troviamo lo stesso fatto che riscontriamo negli auguri delle Norne.

(1) È un rimasuglio dell'antica credenza germanica nelle donne del destino, alle Norne.

(2) La credenza nelle tre Norne si riconosce ancora nelle saghe, nelle fiabe popolari e nelle sentenze dei bambini. Nelle fiabe dei fanciulli ed in quelle della vita domestica troviamo spesso i voti augurali: Io gli fo dono che diventi ogni giorno più bello; io gli fo dono che pezzi d'oro gli cadano dalla bocca ogniqualvolta l'apre per dire una

I Germani del resto annettevano grande importanza alle sentenze pronunciate dalle donne, e Tacito ci dice quale culto avesse la donna appo i Germani. L'uomo diventava celebre per le sue gesta, la donna per la sua saggezza; ed alla donna si attribuiva una certa santità ed un dono profetico (1).

---

parola; io le fo dono che venga un re e la prenda in moglie, ecc. E le rime fanciullesche:

Hotte Hotte, Rössle!
z' Bade steht e Schlessle,
's luege drei schöne Jungferen (tre Marie) raus.
Die eine wickelt Seide,
die ander flicht Weide,
die dritte spinnt en rothen Rock
für unsern lieben Herrgott!

(1) Tacito, *Germ. 8:* « inesse quin etiam sanctum aliquid et providum *(feminis)* putant, nec aut consilia earum aspernantur aut responsa neglegunt ».

Cesare, *de bello Gall. I. 50:* quod apud Germanos ea consuetudo esset, ut matres familiae eorum sortibus et vaticinationibus declararent, utrum prœlium committi ex usu esset necne.

Tacito, *storie IV. 61:* vetere apud Germanos more quo plerasque feminarum fatidicas et augescente superstitione deas arbitrantur.

Nella convinzione che inerente alla donna vi sia qualche cosa di santo, i Germani ponevano spesso il loro destino nelle mani delle donne. *Veleda* condusse tutta l'insurrezione dei Batavi; alle esortazioni di *Gambara* obbedirono i Langobardi ed ebbero vittoria sui Wandali, e come abbiamo veduto, cambiato il nome di Winili. I Sennoni tenevano in grande onore *Ganna*.

Spesso oltre ai sacerdoti, erano donne che scolpivano i bastoni runici, li gettavano in aria, li raccoglievano e da ciò annunziavano il volere degli dei.

Il culto della donna ha certamente condotto alla rappresentazione delle Walchirie (1).

---

(1) Alle Norne si possono connettere le Fate, *die Feen*, che originariamente sono la stessa personificazione, e prendono il loro nome da *Fatum*. Di esse nelle poesie romanze vien detto ciò che si dice delle Norne nella credenza popolare tedesca. Anche il numero delle fate che originariamente era di tre, andò aumentando a mano a mano che altri genii tutelari vi s'infiltravano. In Burcardo di Wormazia sono ancora tre sorelle, nella cui casa viene apparecchiata la tavola con tre piatti e tre coltelli. Una di queste fate della creazione romanza è rimasta specialmente celebre — la fée Morgue, la fata Morgana, Morgue la sage — secondo una poesia del sec. 13°, — Le Jeu di Adam de la Halle di Arras (in Théâtre français au moyen âge. Paris, 1839), pag. 55 e segg. — essa insieme con due altre fate, Arsile e Maglore, va di notte nelle case, dove a loro in tempi determinati dell'anno vengono preparati sulle tavole dei cibi. L'ultima s'accorge una volta che non le era stato preparato il coltello; grida quindi in collera: sono io forse la peggiore? Vogliono ora regalare quelli che hanno loro preparati i cibi (quindi che hanno loro offerto sacrifizi propiziatorii). Morgue concede ricchezza, Arsile il dono della poesia, Maglore non vuol concedere nulla, e finalmente calvizie e disgrazia in viaggio (proprio come Saxo Gramm. in Fridlev, dove la terza è la peggiore).

Nei romanzi cavallereschi Morgana diventa una maga, che sa preparare un eccellente unguento che guarisce ogni male; è bruttissima ed è sorella del re Artù. A tutti è noto il fenomeno ottico detto: *fata Morgana*.

§ 55. Le Walchirie.

Sfolgoranti di bellezza, dal portamento maestoso, dalle bianche braccia e dagli occhi scintillanti, erano queste Walchirie, che armate di elmo, di scudo, di corazza e di lancia, portate per l'aria da veloci cavalli scendevano, capitanate da Freya, sul campo di battaglia, dopo il combattimento a svegliare col loro bacio i morti eroi per portarli a godere le gioie in Walhalla. Quand'esse percorrono l'aere, i loro cavalli scuotono le criniere, dalle quali scendono nelle valli rugiada e pioggia feconda sugli alberi.

Giunte in Walhalla depongono le armi e percorrono le lunghe file degli eroi porgendo loro, in nome di Odino, un grande corno pieno di focoso idromele o di spumeggiante birra; Freya dà agli eroi il benvenuto mentre mesce loro dolce liquore.

In questo modo le Walchirie abbelliscono agli eroi la vita in Walhalla.

Dal « *Merseburger Zauberspruch* » rileviamo che l'ufficio di queste guidatrice del fato bellico, era triplice, oltre a quello della scelta dei morti. Un gruppo di esse incatenava i prigio-

nieri nemici, un secondo impediva l'avanzarsi del nemico e un terzo liberava quelli che dal nemico erano stati posti in catene. Così il combattente si sentiva in battaglia circondato continuamente dall'aiuto divino e da esso guidato; ecco perchè il guerriero tedesco era sovranamente ardimentoso.

Secondo qualche mito, Odino prescrive alle Walchirie quale degli eroi devono destinare alla morte, quale alla vittoria. Se operano contrariamente al suo volere incorrono nella sua ira.

Ed infatti avendo Brunilde concesso la vittoria su Hialmgunnar all'eroe Agnar, contro il volere d'Odino, il dio s'adirò ed emanò immantinente la sentenza ch'essa cessasse d'essere Walchiria, e dovesse sposare un eroe mortale. Essa però fece voto solenne che non avrebbe sposato l'uomo che le fosse inferiore in valore. Allora Odino la punse nel capo con la spina del sonno, così che essa cadde in un profondo letargo, e attorniò il suo castello di alta fiamma. Sigfredo, l'eroe senza paura, attraversò il vallo di fiamme e svegliò la donzella dal sonno in cui era immersa (1).

---

(1) Il mito vive ancora in molte fiabe tedesche, come nella Principessa Rosaspina (*Dornröschen*) e in Biancaneve (*Schneewittchen*).

Il numero di queste vergini ideali che abitano in Wingolf (palazzo dell'amicizia) accanto a Walhalla, non è ben precisato; se ne contano tre, poi sette, comunemente nove, ed anche fino a tredici (come le Norne).

I loro nomi erano fra altri: *Sigrun, Sighild, Siglind, Brunhild, Hilde,* ecc. Di Hilde, (nome di Freya quale Walchiria) dice la saga che di notte andava sul campo di battaglia, faceva rivivere i caduti, che subito ricominciavano il combattimento.

Un'altra Walchiria è *Gunda*, un'altra ancora *Thrud* — tutti nomi mantenuti nella lingua, specie in composizioni: Ildegonda, Gertrude, ecc.

Non tutte le Walchirie sono figlie di Odino, vale a dire di origine divina, alcune sono di origine umana, principesse reali che Odino ha elevato agli onori di sue scudiere, come ad esempio, Sigrun figlia del re Högni, Brunilde, figlia del re Budli, ecc.

Anche Skuld, la più giovane delle Norne, viene annoverata fra le Valchirie come qnella che è dispensatrice di morte.

Esse hanno la proprietà di trasformarsi in cigni, vestendo la loro camicia di cigno, allora possono volar per l'aria e nuotare nell'acqua. Deposto che abbiano la camicia ritornano a prendere la loro sembianza umana.

Quando però lasciata sulla sponda del fiume o in riva al mare la camicia di cigno bagnano nelle fresche onde le bianche membra, devono porre ben attenzione che nessuno si impadronisca della camicia, perchè allora cadono in potere del fortunato.

È così che Brunilde cadde in potere di Agnar, per cui essa dovette a questi concedere la vittoria su Hialmgunnar, l'eroe più valoroso (1).

---

(1) Nella rappresentazione delle Walchirie, di queste ragazze ideali per bellezza e che portano elmo e corazza, v'è in fondo non soltanto del mitico ma sembra anche dello storico. Esse formano una specie di guardia del corpo di Odino, e sembra che effettivamente le vergini tedesche prendessero parte alla guerra. Storici antichi (come Flavio Vopisco e Cassio Dione), ci riferiscono che nelle guerre dei Romani con i Germani, vergini germaniche combattevano sotto spoglie virili. « Dieci donne dei Goti quas virili habitu pugnantes inter Gothos ceperat »; molte altre ne erano morte sul campo, così Flavio; e Cassio dice che sotto Marco Aurelio i romani trovarono sul campo di battaglia cadaveri di donne armate. Nell'Edda sembra che Atli abbia avuto una guardia del corpo formata di vergini coperte d'elmo.

Dunque vi è in fondo una reale costumanza antica tedesca, e quindi una simile guardia del corpo femminile viene in certo qual modo ascritta anche a Odino nel cielo.

§ 56. I Giganti.

I giganti sono esseri di statura assai più grande della umana, i quali, come i Wani, gli Elfi e i pigmei stanno fra gli Asi e l'uomo. Vengono distinti in Thursen (gli aridi) ed in Jötunen (i divoratori). Essi sono i nemici mortali degli Asi coi quali si trovano in continua lotta, senza mai uscirne vincitori, poichè Donnar-Thor sa abbatterli col suo infallibile martello e tenerli in questo modo lontani da Asgard.

Essi uscirono dal caos, quale prima potenza dominatrice, e sono gli dei di un periodo di tempo più semplice, in cui per i Germani il sentimento religioso si esternava col culto delle forze naturali. Questo culto viene a mano a mano soppiantato da quello degli Asi e ciò fu la conseguenza d'una cultura più civile o meglio, più spirituale.

Distrutta adunque la schiatta dei Thursi nel sangue di Ymir (1), nacque dalla coppia salvatasi una nuova schiatta: i Jötuni. La loro abitazione è Jötunheim o Utgard, che si trova nella estrema parte sud-est della terra (Finlandia e

(1) Vedi § 1 pag. 1.

Lapponia). Essi non abitano soltanto a Jötunheim bensì anche negli elementi che secondo gli uomini personificano, ed appunto per placare e riconciliarsi queste potenze naturali, in tempi antichissimi venivano sacrificate loro delle vittime.

A malgrado però della loro forza, talvolta deleteria, il loro carattere mostra dei tratti che, sotto certi rapporti, li rendeva cari all'uomo. Così sebbene ruvidi e sciocchi, sono spesso di una ingenuità piacevole e di carattere retto, (appunto perchè figli della natura vergine). Nati con la creazione del mondo, i giganti la conoscono bene e sono sapientissimi, come per es.: *Mimir,* il confidente di Odino; *Wafthrudnir* dal quale Odino si reca per indagarne la mente, e la sapientissima *Wala* che Odino interroga sul destino del mondo.

Thiassi, Thrym ed Oegir, giganti ben proporzionati, di bell'aspetto e splendidi, si distinguono per candida giovialità e per ospitalità; Gunnlöd, Gerda e Skadi sono gigantesse di meravigliosa bellezza. Ma anche i giganti più miti, più bonari s'adirano talvolta fuori dei limiti ed allora guai al loro nemico; imaginarsi che razza di esseri dovevano essere i giganti di animo abitualmente cattivo e quali devono essere rappresentati nella mitologia e nelle saghe popolari! A questi ultimi appartengono *Hymir* e la sua schiatta.

Uhland ci tratteggia magistralmente l'essenza ed il significato dei giganti degli antichi Germani con le seguenti parole: Anche nel mondo dominato dagli dei i giganti mostrano il loro amore al caos, la tendenza alla distruzione, l'ostilità contro tutto ciò che rende mite il cielo e abitabile la terra. Essi sono i demoni del freddo inverno, del ghiaccio eterno, dell'inospitale paese roccioso, della tempesta, del calore eccessivo, delle burrasche distruggitrici e del mare, per cui son detti: giganti del gelo, della pietra, del monte, della burrasca, del fuoco e giganti dell'acqua. Respinti, cercano sempre di spezzare le loro catene, ma pel momento indarno, una volta, alla fine del mondo, riesce loro appena, di spezzarle.

I giganti della pietra sono i nemici particolari di Thor, ma devono cedere davanti al suo martello; abitano su alte rupi e si credono i padroni ereditari della terra; sono crudeli e oltracotanti. Nel mito di Thor abbiamo conosciuto *Hrungnir*, il gigante dalla testa di pietra.

I giganti del monte abitano appunto i monti dove hanno ogni sorta di tesori, talvolta perfino bellissime vergini (come Gunnlöd). Quando i monti fumano i giganti cuociono (1).

Un gigante maligno della foresta è nella

(1) Wenn die Berge « dampfen », so backen die Riesen.

saga germanica, *Witolf;* egli inganna l'uomo con figure vaporose, ma talvolta gli dà anche dei rimedi efficaci. I giganti della foresta sono derivati da quelli del vento e della burrasca che scuotono furiosamente gli alberi.

L'Edda ci racconta di tre giganti delle tempeste: di *Thiassi* e di *Thrym* uccisi da Thor, e di *Beli* che trovò la morte per mano di Freyr. Anche il gigante architetto (1) è un gigante delle tempeste. Questi giganti delle tempeste e dell'inverno erano molto temuti perchè l'inverno è stagione oscura e mesta. Ma tutti gli sforzi di Thor rimasero infruttuosi a vincere *Utgardaloki*, il re dei giganti.

I giganti del gelo sono le forze attive dell'inverno. L'aria invernale tagliente, il vento acuto penetrante della fredda stagione invernale sono opera di *Kari* (il rumoreggiante); suoi figli sono la neve e le montagne di ghiaccio.

Alcuni giganti secondo l'Edda, hanno costantemente figura di animali; così c'è il gigante-aquila, il suscitatore del vento; i giganti-lupi che inseguono il sole e la luna, ecc. Talvolta assumono solo per la circostanza la forma di animale, come quando Thiassi si trasforma in aquila. In figura di serpe ci si mostra il più terribile gigante dell'acqua, la *Midgardschlange.*

(1) Vedi Loki.

La figura più gioviale e mite fra i giganti dell'acqua è il signor dell'Oceano, *Oegir*, (l'orrido), il dio dei flutti marini che incutono orrore. Egli possiede un elmo (Ogishelm) che nessun mortale può guardare senza rimaner rigido dallo spavento; ciò ha riferimento ai pericoli spaventevoli del mare in burrasca.

Abbiamo veduto come Oegir fosse stato ospite degli Asi e come a sua volta li ospitasse, eppure ad onta di ciò e delle sue pregevoli qualità, non può nascondere completamente la sua natura di gigante, natura che in certo grado è sempre ostile agli dei. Infatti tenta di rovinare Thor quando pretende ch'egli vada a prendere la famosa caldaia che si trovava in possesso del gigante Hymir (il sognatore) padrino di Tyr e signore del tetro mar glaciale del Nord.

Nell'Edda egli è chiamato anche *Gymir* e come tale sarebbe marito di Orboda e padre di Gerda, la più bella di tutte le donne. Gymir è signore del territorio delle nubi apportatrici di burrasca.

Dunque Oegir e Gymir sarebbero la medesima divinità marina. Padre di Oegir è *Forniótur*, il vecchio gigante; i venti vengono chiamati suoi parenti. Questo Forniótur oltre che Oegir ha per figli *Logi*, ossia il fuoco e *Kar*, o *Kari* il dominatore dei venti.

Moglie di Oegir è *Ran* che abita con lui le profondità del mare e che lo ha reso padre di nove figlie. Essa attira a sè nel profondo del mare con una grande rete gli affogati. Presta la rete a Loki per far prigione il pigmeo Andwari che si era tramutato in salmone.

In *Mimir,* l'intimo amico di Odino, vediamo un grado più elevato di giganti; e infatti esso non può essere paragonato con nessuno dei suaccennati.

L'Edda lo celebra per sapere profondo, sconfinato. La fonte a lui sacra, il *Mimisborn,* bagna una radice del frassino universale. Questa fonte è smisuratamente grande e in essa si versano tutte le acque della terra, come pure la rugiada e la pioggia. Solo però dopo la sua lega col padre degli dei, che gli diede in pegno un occhio, l'acqua della fonte di Mimir conferisce prosperità all'albero universale perocchè « *acqua e luce solare devono operare insieme* ». Mimir adunque per la sua amicizia con Odino si innalza sopra la natura dei giganti.

Sutur è il principe dei giganti del fuoco, egli è il nero fumo dell'incendio che tutto rende oscuro e che avvolge il mondo nella sua caduta. In *Logi* figlio di Forniótur, è personificata la selvaggia potenza naturale del fuoco. *Geirröd,* altro gigante del fuoco, è il rappresentante della tempesta imperversante ed elettrizzante.

Altri giganti sono:

Utgardaloki, che è il Loki del mondo extramondano e che noi abbiamo conosciuto parlando di Thor; *Wate* padre di Wieland, il fabbro. Racconta l'Edda che tre fratelli Wölundr (Wieland), Egill e Slagfidr, figli del re dei Finni, pattinavano un giorno sul ghiaccio cacciando della selvaggina; e così arrivarono a Ulfdalir (Wolfstal, valle del lupo) sull'Ulfsiár (Wolfssee, mare del lupo), dove sulla spiaggia trovarono tre Walchirie che filavano e che avevano deposte le loro camicie di cigno. I tre giovani impossessatisi probabilmente delle camicie, vennero in possesso anche delle tre donne ch'essi condussero nella casa che avevano fabbricato in Wolfstal, nella valle del lupo. Colà le Walchirie abitarono per sette anni, nell'ottavo — forse erano ritornate in possesso delle loro camicie — se ne volarono via, in cerca di combattimento. Egill e Slagfidr partirono alla ricerca delle loro donne, e Wieland rimase solo nella casa ed in paziente attesa del ritorno dei fratelli, la custodiva passando il tempo a lavorare di fucina.

Di questa occasione approfittò il re Nidudr (Neiding) o Nidung per impossessarsi di Wieland e dei suoi tesori. Il re fece tagliare a Wieland i garetti e così lo zoppo dovette lavorare per il re. Wieland però per vendicarsi attrasse

a sè i figli di Nidung e tagliò loro le teste; legò in oro i teschi e li mandò al re. Dai denti fece un ornamento pel petto e lo regalò a Bödvilda, figlia del re. Quindi attira ancor questa a sè e la disonora; all'apparire del re, Wieland si solleva per l'aria sulle ali, che si era fabbricate e da un'altezza che gli dava ogni sicurezza racconta al re, come si era vendicato di lui.

Un altro mito racconta: il gigante Wate ha un figlio Wieland, ch'egli mette dapprima a mestiere dal fabbro Mimi, ma il ragazzo essendo maltrattato da Sigifredo, il padre lo leva e lo vuol mettere ad imparare l'arte presso due famosi pigmei. Postisi in viaggio, padre e figlio arrivano ad uno stretto di mare, dove non c'è alcuna barca per poterli traghettare; allora Wate prende sulle spalle il figlio e attraversa l'acqua profonda ben nove braccia. I pigmei sono tanto contenti del loro scolaro che non lo vogliono più restituire al padre e tramano che Wate, nel viaggio che fa per riprendersi il figlio, trovi la morte. Ma, Wieland, che ha scoperto le mene dei pigmei li uccide entrambi e si avvia verso casa con tutti i loro tesori. Giunto però al Weser non trova alcuna nave ed allora da un tronco d'albero si fabbrica un canotto; sperduto sul mare approda nel paese del re Nidung. Qui si acquista presto l'amore

di tutti per la sua abilità artistica; una volta viene derubato ed egli scopre il ladro facendogli il ritratto. Il fabbro del re, per nome Amilias, scommette con lui; Amilias fabbrica un elmo, Wieland una spada che taglia tutto. Wieland guadagna la scommessa. Salva la vita al re Nidung e questi gli promette in moglie la figlia; ma a pericolo passato, quando Wieland gli rammenta la promessa il re lo scaccia oltraggiandolo. La vendetta di Wieland è la medesima raccontata nell'Edda, soltanto è più ricca di particolari. Egli vola nella casa di suo padre Wate, dove rimane. Bödvilda dà alla luce un figlio, Witich, famosissimo nella saga (1).

Un fratello di Wieland è *Eigil*, il migliore dei tiratori d'arco. Si racconta che quando Wieland si librò nell'aria, Eigil abbia ricevuto l'ordine di tirare sul fratello. Per ordine di Nidung tirò ad una mela posta sul capo del suo figliolino, (proprio come Guglielmo Tell), ed al re che lo richiedeva perchè avesse preso altre due frecce rispose: queste erano destinate a te se con la prima avessi colpito mio figlio. Saga questa che si è mantenuta nella Svizzera e colà

(1) Questo mito di Wieland ha molti punti di contatto con quelli di Efesto e di Dedalo.

localizzata; il leggendario Tell non è che il mitico Eilgil (1).

(1) Secondo un poema seriore tedesco (vom ungenähten Rock Christi) Eigil o Egill era re di Treviri, suo figlio si chiamava Orendel, del quale in una storia che contiene rappresentazioni cristiane medioevali miste a miti dell'antico paganesimo, si racconta come egli abbia durante un viaggio naufragato e con l'aiuto del pescatore Eisen sia venuto in possesso dell'abito di Cristo e quindi della regina di Gerusamemme, della bella Frau Breide. È senza dubbio lo stesso che nell'Edda vien detto Oervandill. Il mito nell'Edda sarebbe questo: Thor narra alla moglie di Oervandill ch' egli in una sua escursione ha portato sul dorso l' intrepido Oervandill in un cesto dal paese dei giganti; che dal cestello era uscito un dito del piede gelandosi; allora l'Aso lo spezzò e lo gettò nel cielo dove si può vedere sotto forma di stella. Per cui ella poteva vedere che presto sarebbe ritornato a casa. La donna, Grôa, si rallegra a questa notizia talmente che si dimentica i detti magici per cui Thor non può essere liberato dalla pietra che gli è rimasta infitta nel capo durante il combattimento col gigante Hrungnir. Frammenti di questo mito ve ne sono parecchi; Saxo lo chiama Horvendillus. Suo figlio è il famoso Amleto. Questo è un dio, ma non appartiene alla storia, sibbene alla mitologia; come persona mitologica è indubbiamente Horvendill; inoltre, dice ancora Saxo Gr., vi è un paese Undens-akre, il nordico Ôdâinsakr (ô — un, dâin — Tod) ossia il *campo dell'immortalità*, paese dove non si conosce la morte, paese antico che non troviamo però nominato nell'Edda, ma in altri fonti antichi nordici; colà regna Gudmund; è il paese della beatitudine e contiguo ad esso è il territorio di

Gilling e *Suttung* sono due altri giganti, zio

Geirröd, nel quale una volta Thor fece un'escursione, e dovrebbe trovarsi al polo nord. La storia dell'Amleto è un antico mito divino, ed appartiene alla famiglia dei Wieland; dei dell'intelligenza, dell'astuzia; in Amleto queste qualità raggiungono il massimo grado.

Horvendillus, celebre re, è marito di Gerutha. Suo fratello Fengo lo uccide, s'impadronisce del regno e ne sposa la vedova. Amleto per salvarsi si finge demente; e qui viene esplicata la più grande azione di intelligenza umana o meglio divina, chè egli dice sempre la verità e tuttavia sa allontanare da sè ogni sospetto: in ciò abbiamo una prova irrefutabile ch'egli appartiene alla famiglia dei Wieland, della quale sono note caratteristiche ed essenziali: intelligenza, acutezza di mente, abilità e prudenza. Seduto al focolare, prendeva in mano i tizzoni e ne carbonizzava indurendo le punte; domandato che cosa facesse rispondeva di farne frecce per vendicare con esse il padre suo. Tutti ne ridevano. La regina però ebbe sospetto che la sua demenza fosse finzione, e lo mise alla prova mandandogli una bella giovinetta (Ofelia); nella passione, pensava, si sarebbe tradito; egli però supera eccellentemente la prova e sa riunire ogni cosa: corrispondere all'amore, dire la verità e mantenere l'apparenza della pazzia. Ed eccolo soggetto a una nuova prova: Fengo finge di partire; Amleto vien chiuso in una stanza con la madre, ed un uomo ascolta il discorso, nascosto sotto il pavimento. Amleto deve dire quello che sa. Allora egli canta da gallo, e fa dei movimenti come se volesse volare; intanto s'accorge che sotto il pavimento c'è qualcuno e lo trafigge (Polonio). Quindi tiene un'assennatissima predica alla madre e le dice che l'unico suo pensiero è quello di vendicare il padre. Viene perciò allon-

e nipote; Gilling viene affogato dai pigmei, e

tanato e mandato in Inghilterra. I due compagni di viaggio che gli vengono dati sono latori di una lettera (bastone runato), litteras ligno insculptas (nam id celebre quondam genus chartarum erat) al re d' Inghilterra con la quale questi riceve l'incarico di uccidere Amleto. Ma quando essi dormono, egli raschia le rune e ne scalfisce delle altre in cui è detto che il re doveva far appiccare i due suoi compagni e a lui dare la figlia in matrimonio. Sul principio Amleto non tocca cibo; a domanda, risponde che nel pane ha veduto sangue, nel vino ferro e che la carne aveva un certo odore di cadavere; inoltre dice che il re aveva occhi di servo e che la regina era in triplice maniera di razza servile. I compagni ridono di queste parole insensate, ma il re dà ordine che si facciano delle investigazioni: il pane è fatto di grano cresciuto in un campo di battaglia; sotto la vite che produsse l'uva di cui fu fatto il vino si trovano spade arrugginite; il lardo è di maiali che hanno divorato un ladro che era stato appiccato. Così il re riconosce che Amleto è un essere sovrumano; in quanto agli occhi di servo interroga sua madre e questa confessa, che egli non è figlio del re ma di un servo. Ora gli domanda da che arguisce che la regina sia tre volte schiava; e Amleto: 1) dalla sua acconciatura del capo; 2) dal modo in cui alza la veste camminando; 3) dal fatto che essendosi stuzzicata i denti ha rimangiato quanto era rimasto sullo stecchino. — Il re ammirò l'acutezza di mente e e gli diede la figlia. I due compagni vennero appiccati. Amleto si finge adirato e si fa dare dell'oro per ammenda dell'uccisione; fonde quindi quest'oro e lo versa in bastoni cavi. — In capo ad un anno fa ritorno in patria e non porta seco che i bastoni; vi arriva proprio nel momento in cui si celebrano le sue esequie; ubbriaca tutti

Suttung ne vendica la morte. Vedasi il mito sotto Odino (1).

Delle gigantesse nomineremo ancora: *Bestla*, figlia del gigante Bölhorn, moglie di Burr e madre di Odino, di Wili e di Wé; *Hyrrokkin*, la gigantessa che a cavallo d'un lupo e adorna di una serpe va in aiuto agli Asi per spingere in alto mare la nave che porta il cadavere di Baldur.

---

e si copre con un tessuto artistico fatto con quei bastoni che aveva allo scopo temprati al fuoco; nessuno può rialzarsi; penetra nell'interno della casa, sveglia Fengo e lo uccide. Saxo dice che non si sa se debbasi ammirare più il valore o la prudenza dell'uomo; certo egli è degno di eterna fama. Se fosse stato felice quanto era eccellente, conchiude Saxo, avrebbe raggiunto gli dei e sorpassato le gesta di Ercole. Che tutta questa storia non sia un'invenzione di Saxo, ma un antico mito lo dimostra il fatto che il poeta islandese Snaebiörn nell'Edda di Snorra, denomina il mare il *mulino degli Amlôdi*, nel quale macinano la sabbia della spiaggia nove ninfe dell'Oceano; evidentemente il nome si riferisce ad Amleto. Inoltre nel racconto di Saxo è detto qualche cosa di simile, ossia la sabbia viene macinata dalle *Ondine* (*Meernixen*).

(1) In Beovulf è menzionato il gigante *Grendel*, che di notte entra nella sala, assale i dormienti e ne beve il sangue. Ma abita nell'acqua e perciò non è da annoverarsi fra i giganti.

§ 57. Gli Elfi o Pigmei.

Gli Elfi, elbi, silfi o pigmei sono il contrapposto dei giganti.

Nella terra, nella carne di Ymir, erano sorti molti piccoli vermi. Gli Asi decisero di dotarli di aspetto umano e d' intelligenza ma di dar loro un corpo piccino perchè potessero scavare la terra in cerca d'oro e lavorarlo.

La loro statura sta a quella dell'uomo, come questa e quella dei giganti.

Il loro numero è infinito ; essi hanno stanza nei campi e nelle foreste, nelle caverne e nelle gole dei monti, nell'aria, quali genii aerei, e nei rumureggianti ruscelli; rappresentano l'attività misteriosa delle forze naturali favorevoli all'uomo, proprio come i giganti sono i rappresentanti delle potenze naturali distruggitrici. Il concetto di questi silfi derivò certo dall'antica credenza pagana in una continuazione di vita delle anime umane dopo la morte, nella loro trasmigrazione in animali, in piante, in acque, nelle nubi e nel vento. Infatti s'immaginavano vivere le anime di eroi valorosi in orsi, in lupi, in aquile; quelle di persone scaltre in volpi; le anime delle vergini in cigni e così via.

Il nome di Elf, fu introdotto nella lingua tedesca da appena poco più di mezzo secolo, da quando cioè fu conosciuto in Germania il « Sogno di una notte di estate » di Shakespeare. L'antico tedesco del nord chiamava questi geni col nome di *Alfar,* il popolo inglese e lo svedese con quello di *Elf;* i Germani meridionali li battezzarono per Alb ed Elbe o Elben.

L'Edda distingue due sorta di Elfi, gli elfi bianchi (Lichtelben) e gli elfi neri (Schwarzelben) o pigmei (Zwergen). Gli elfi bianchi sono meravigliosamente belli, graziosi, in abito candido con riflessi argentei, ed abitano nel regno di Freyr, splendente d'aria e di luce, ed il loro territorio si chiama Lichtelfenheim (Liosalfaheim) (1). Gli Elfi neri invece sono bruttissimi, abitano nel territorio delle nubi e nelle cavità sotterranee. Il loro regno è detto Schwarzelfenheim (Swartalfaheim) (2). Anche il carattere morale di queste due specie di elfi differisce; infatti i bianchi sono esseri buoni, pronti a

---

(1) Hier leben die Schönen, liebesgemeinsam,
Sie wiegen sich fröhlich, schmiegen sich selig,
Von Herzen zu Herzen, hin und wieder.

(2) Da wurden die krüppligen, knüppligen Wesen,
Die ratscheln und watscheln, purzeln und stürzeln,
Im Dunkeln sich ducken, im Dichten sich drücken,
Dickleibige, schwerwanstige Dunkelhautzwerge.

prestar soccorso, i neri invece maligni, invidiosi. Tutti amano in generale la musica e la danza.

La natura intera è piena di questi elfi bianchi o neri, che s'aggirano continuamente nell'etere, aiutano Freyr a stabilire il buon tempo, fanno spuntare la verde erbetta dalla nera terra; e nelle profondità sotterranee lavorano i metalli e ne fanno preziosi gioielli per gli dei (1).

---

(1) Dunque se i pigmei sono piccini di statura sono però grandi artefici, anzi artisti provetti ed abilissimi. Dice bene il nostro Guadagnoli che « in picciol' anfora chiuso è il vin buono. » Delle loro opere sono specialmente splendide le seguenti dieci:

1. *Il martello di Thor,* chiamato Miölnir (lo stritolatore). Sopporta il colpo più forte, e ritorna da sè in mano di Thor, quando questi l'ha scagliato; inoltre lo si può comprimere talmente da poterlo nascondere in seno.

2. *L'anello di Odino,* detto Draupnir, (il sudante), dal quale ogni nona notte ne trasudano otto altrettanto preziosi.

3. *Il cinghiale di Freyr,* Gullinbursti, dalle setole d'oro, che corre attraverso l'aria e l'acqua, giorno e notte, più veloce d'un cavallo e le cui setole risplendono anche nell'oscurità più profonda.

4. *La lancia di Odino,* Gungnir, che non fallisce mai la meta.

5. *La nave di Freyr,* Skidhbladnir, la migliore e la più artistica delle navi. È così grande che sulla tolda vi possono stare tutti gli Asi con le loro armi. Appena issate le vele, ha subito vento in poppa in qualunque direzione

Tutti gli Elfi poi hanno l'abilità di rendersi invisibili e per tale scopo si valgono di una cappa di nebbia. La cappa non è altro che le nubi, dietro alle quali si nascondono gli elfi della regione aerea, immaginati forse quali stelle.

Questi esseri gioviali e pieni di buon umore sono ben intenzionati verso gli dei e verso gli uomini; però qualche volta si compiacciono di impaurire l'uomo, ponendosi di notte sul suo petto difficoltandogli la respirazione, da cui l'espressione tedesca *alpdrücken*, Alp, incubo; (Alp o Alb); del resto l'uomo che non li pro-

---

vada. È inoltre fatta con tanta arte che la si può piegare insieme come un panno e metterla in tasca.

6. *La cintura di forza di Thor*, detta Megingiard. Quando Thor la cinge la sua forza cresce d'una metà.

7. *Il guanto di ferro di Thor*, ch'egli non mai depone perchè gli serve ad impugnare il manico del martello.

8. *La chioma d'oro di Sif*, moglie di Thor, la quale cresce nello stesso modo degli altri capelli.

9. *Il monile di Freya*, Brisingamen, un prezioso adornamento da collo, che splende come il fuoco più vivo. Le perle e l'oro, coi quali i pigmei lo hanno fabbricato, erano in origine le lagrime di Odur e di Freya, che furono raccolte dai pigmei e dal fratello della dea.

10. *Il corno Giallar e Fiallar*, che nessuno, neppure gli dei, sa suonare ad eccezione di Heimdall, il quale lo farà sentire soltanto all' ultima lotta che gli dei combatteranno con i giganti, loro eterni nemici, quando sarà venuto il momento della fine del mondo.

voca, che non li indispone, non deve temer nulla da loro; ma se vengono offesi allora diventano cattivi, perversi, vendicativi e cercano di recar danno all'uomo come e dove possono.

Il loro contatto, il loro sguardo, lo stesso fiato di un elfo adirato apportano malattie e perfino la morte. Non c'è schiatta tedesca cui non fossero noti questi piccoli esseri. Secondo l'Edda, essi dominano i quattro punti cardinali (Nordri, Sudri, Austri, Westri). I pigmei (Zwerge) escono dalle loro abitazioni sotterranee solo di notte, poichè, secondo il mito, il sole li trasforma in pietra, come avvenne del pigmeo Alwis (1), per cui portano la cappa che li rende invisibili (*Tarnkappe*). Se un mortale può rimpossessarsi di questa cappa, il pigmeo è in suo potere (2).

Per quanto i pigmei sieno propensi agli uomini e vengano spesso in loro aiuto, non vogliono però essere osservati o disturbati, nel qual caso si ritirano pieni di ribrezzo nei loro monti. Qualche volta i pigmei hanno avuto bisogno dell'aiuto e del consiglio dell'uomo, ed allora lo hanno rimeritato con preziosi tesori.

---

(1) Il racconto è in Thor § 8, pag. 41.

(2) Sigfredo essendosi impossessato della cappa di Alberico, divenne signore di questo re dei pigmei e del suo popolo.

Questi tesori riescono loro di facile conquista, perchè possiedono certi anelli, che la favola popolare, chiama magici. Così pure hanno delle cinture, che danno loro una potenza magica. Però se sono grati all'uomo per l'aiuto loro prestato, gl'involano d'altra parte tutto ciò che il desiderio li punge d'avere, perfino donne e bei bambini ch'essi scambiano nella culla coi loro propri (Wechselbälger, fanciulli supposti, cambiati dalla balia).

Il vestito dei pigmei consta di un mantello o d'un abito grigio, ed hanno in testa un cappellino a punta od una cappa. Spesso sono gobbi, e se il loro aspetto è molto deforme allora vengono chiamati « *Bütze(n)männer* », nani deformi. « *Erdmännchen* », e « *Wichtelmännchen* », gnomi. Invece di piedi umani hanno spesso zampe d'uccelli, e sono d'aspetto ributtante, sono però vivacissimi e dotati d'un umore delizioso. Le donne di questi gnomi hanno la bellezza meravigliosa delle silfidi, però ben rare volte le troviamo nelle saghe e nelle novelle popolari.

Gli Elfi hanno per loro re *Oberon*, i pigmei ne contano parecchi, *Alberico*, *Lorino*, *Giebich* e *Heiling*. Il loro regno nelle viscere della terra risplende di pietre preziose e di metalli nobili; essi vanno vestiti sempre magnificamente.

Le saghe di pigmei sono diffuse specialmente

nei paesi montagnosi mentre nei paesi di pianura si trova più sviluppata la saga di elfi, quantunque i pigmei non sieno altro che gli elfi o silfi della regione delle nubi e delle viscere della terra.

Gli *Elfi dell'acqua* (Wasserelben), geni delle acque, geni fluviali si chiamano *Neck* (1) *Nix* (2), *Wassermann* (3), *Mummel* (4), vengono rappresentati vecchi, con chioma e barba verdi. Per lo più sono malvagi. Attirano di sera col canto gli uomini e li affogano. Il Neck specialmente è crudele e avido di sangue persino con le ninfe dell'acqua Najadi, Ondine, Nereidi, quando queste non ottemperano ai suoi ordini.

Le Ondine sono di una bellezza meravigliosa, e come tutti gli elfi amano la musica e la danza.

Di notte durante il plenilunio, presso a profondi vivai di pesci, queste graziose ninfe danzano allegramente e cantano melodie deliziose. Spesso il mattino, un cerchio magico sull'erba indica che le ninfe hanno tenuto la loro danza notturna. Oltre che *Wasserelbinnen* sono chiamate anche *Nixen* o *Meerminnen*. La loro bel-

---

(1) da necken: punzecchiare, corbellare.
(2) genio fluviale.
(2) uomo marino.
(4) spauracchio, befana, bau-bau (dei bambini).

lezza viene ancora aumentata da una cintura magica.

Stanno volentieri sedute sul margine dei ruscelli e dei laghi, pettinandosi la chioma d'oro. Come tutti gli altri elfi possono anch'esse prendere quella figura e quella grandezza che vogliono; così p. e.: fra gli uomini appariscono di statura umana, però la loro veste ha sempre l'orlo umido, a dinotare la loro origine.

Non di rado prendono a marito un mortale, ma tali unioni non sono lungamente felici. Anch'esse attraggono spesso nel loro umido regno gli uomini dopo averli adescati con arti magiche e con vezzi.

Tutti questi geni fluviali hanno il dono della profezia.

Gli elfi della foresta (Waldelben) che abitano le località più fitte ed oscure de' boschi ebbero origine dalla rappresentazione degli elfi dell'aria e del vento, che durante i turbini, agitano gli alberi della foresta. Questi geni si trovano non raramente nelle saghe sotto il nome di *Schrate*, o *Schrettel*, folletto. Qualche volta fanno sbagliare all'uomo la strada, tal'altra lo mettono sul retto sentiero. Ogni albero ha il suo piccolo genio, quindi la foresta è animata di una quantità di tali geni.

Spesso l'albero è animato dallo spirito di chi è sepolto sotto le sue radici o è stato ucciso

sotto i suoi rami. L'anima umana rimane nell'albero, finchè questo viene abbattuto. Non di rado l'individuo si sceglie un albero fatato col quale crede che la sua anima sia connessa. Finchè l'albero è prosperoso anche l'uomo è sano, se l'albero perisce, anche i giorni dell'uomo sono contati. Talvolta tutta una schiatta ha il suo albero e in tempi posteriori una comunità intera (l'albero del villaggio).

Oltre ai folletti troviamo nella saga anche i *Holz* e *Moosleutchen* e le *Moosweiblein*, come geni della foresta. A questi geni, durante il tempo delle semine, si getta nel bosco alcuni granelli e al tempo della raccolta si lascia per loro sul campo alcune manate di lino. Le Waldweiblein, donnine muscose, sono rappresentate vecchie, col viso rugoso e stanno nascoste nel musco; esse conoscono le virtù medicinali delle piante e delle pietre e col loro sapere rendono volentieri non pochi servigi all'uomo.

In alcune saghe franche e sveve, vengono chiamate donne selvagge, ed in esse è detto vivere le anime di malefiche streghe. Nella maggior parte dei casi vengono rappresentate a cavallo di lupi.

I geni dei campi (Feldgeister) abitano fra le biade; si presentano sotto veste d'animali, quali becchi, capre, cervi, lepri, lupi, porci. Essi sono chiamati anche *Wichtelmännchen*, gnomi e gra-

discono sacrifizi di frutti del campo. Saghe posteriori raccontano del genio dei campi, *Bilwis*, per timore del quale vengono lasciate le ultime spighe di frumento e gli ultimi frutti dei campi. Egli è un genio dannoso, un elfo molesto, un cattivo demone, che va attraverso alle biade maturantisi con una falce al piede, o che in groppa ad un becco, attraversa il campo seminato a biade e lo devasta.

L'estate di San Martino, è opera degli elfi dei campi. Le nebbie che si elevano sopra i campi e sopra le foreste e che vagano da collina in collina, sono originate dei geni dei campi e delle forete, i quali stendono delle corde, filano, asciugano la biancheria, cuociono il pane ecc. Dalla credenza in questi geni sorse pure il concetto dei geni della vegetazione, i quali mostrano la loro presenza in primavera, nell'estate e nell'autunno, promovendo lo sviluppo e la prosperità del regno vegetale.

Questi elfi della foresta e dei campi diventano a mano a mano i

Geni della casa (Hausgeister), i lari e penati; aiutano durante la raccolta, si mettono e servizio del contadino prestando la loro opera nel granaio, in cantina, nella cucina, Ogni casa ha il suo piccolo genio, che la protegge ed allontana da essa gli ospiti male intenzionati. Questi geni domestici vivono con la famiglia

e siccome riposano sotto il focolare, sono detti anche *Herdmännlein*. Nei tempi più antichi il capo di casa veniva sepolto nel focolare, per cui questo diventava santo. Anche dopo la morte al padre di famiglia veniva serbato il posto più santo della casa, quello al fuoco. Come anime dei defunti abitatori della casa, i geni domestici si chiamano *Oelleken;* aiutano la famiglia come quando erano vivi e, a lor modo, annunziano il pericolo che minacciasse la casa (1). Spesse volte lo spirito di un'antenata veniva venerato come genio tutelare della casa e della famiglia (2).

Talvolta essi rappresentano l'anime di debitori, che non possono trovar pace in nessun luogo. Ad essi si attribuivano pure i rumori inesplicabili nella casa e venivano allora detti *Poltergeister*, spiriti folletti, lemuri, od anche *Rumpelstilzchen*. Altre denominazioni per i geni famigliari sono *Hinz, Heinz, Heinzelmännchen*.

Ad essi venivano offerti sacrifizi di farina e sale che si spargevano sul focolare, e nelle feste

---

(1) Così il « Petermännchen » nel castello di Schwerin.

(2) La « *donna bianca* » del castello di Neuhaus in Boemia e più tardi nella famiglia degli Hohenzollern a Berlino, si può riguardare come uno di questi geni tutelari domestici della antica credenza germanica. Lo stesso significato ha la « *donna nera* » dei Wittelsbach a Monaco.

solenni si metteva loro in serbo parte dei cibi; altro non vogliono dalla gratitudine dell'uomo; odiano la curiosità indiscreta e castigano gli uomini abbandonandone per sempre la casa.

Dal secolo XIII si trova nelle saghe e nelle novelle popolari la denominazione di *Kobold* (probabilmente in origine una figura intagliata nel legno, oppure fatta di cera; in ogni modo di derivazione incerta), per indicare un elfo domestico, ben intenzionato, con chioma e barba rosse e cappello a punta. I folletti detti Kobolde abitano nei granai, nelle stalle, nelle cantine, ecc. Trattati bene dai famigliari, sono servizievoli e proteggono la casa dal fuoco e dalle disgrazie, se invece sono oltraggiati, motteggiati, vilipesi o anche semplicemente infastiditi, diventano dannosissimi e vendicativi.

Essi si possono trasformare in cani, gatti, martore, serpi, ecc. sotto le cui spoglie recano talvolta non piccoli danni ai casigliani, i quali non si possono difendere da loro in nessuna maniera, neppure sloggiando, perchè il folletto trasformato in bianca piuma li segue appresso al carro che trasporta le masserizie e si accasa nella nuova abitazione. Lascia la famiglia soltanto allora quando a lui piace. Anche questi Kobolde vengono talvolta riguardati come anime di defunti casigliani.

Il genio della nave (Klabautermann) (1) è un folletto benefico, che non si fa vedere se non quando alla nave minaccia un pericolo. Secondo il mito, è esso l'anima di un bambino, che dopo morto, passò in un'albero, che servì per fabbricare la nave (2).

---

(1) Forse da *klabastern*, far rumore, baccano.

(2) Questi piccoli esseri oltre che diventare oggetto di una infinità di saghe e di novelle popolari, offrirono materia a molti poeti tedeschi:

Herder: « Stimme der Völkler ».

Goethe: « Hochzeitslied » e « Erlkönig ».

Freiligrath; « Der Blumen Rache ».

Roquette: « Waldmeister ».

Dahn: « Elfenabschied ».

Hauptmann: « Die versunkene Glocke » (un drama favoloso), ecc.

LA FINE DEL MONDO E LA SUA RINNOVAZIONE

§ 58. La fine del mondo, ossia il Crepuscolo degli dei. (Götterdämmerung-Ragnarök).

I bei giorni *dell'età dell'oro* erano spariti per gli dei con la venuta da Riesenheim delle Norne, delle tre dee del destino (1). La smania dell'oro s'era impadronita anche degli Asi, e questa loro colpa dovevano essi espiare, come espiar dovevano la fede tante volte rotta (2). Ed anche nel mondo l'oro signoreggiava, e chi più ne possedeva era tenuto in maggior conto.

---

(1) Sie (gli dei) warfen im Hofe heiter mit Würfeln,
Und darbten goldener Dinge noch nicht;
Bis drei der Riesentöchter kamen,
Reich am Macht aus Riesenheim.

(2) Da schwanden die Eide, Worte und Schwüre,
Alle festen Verträge, jüngst trefflich erdacht.

I costumi stessi degli Asi non erano immuni da macchia, come abbiamo veduto, per cui Loki, al banchetto di Oegir, rinfaccia agli dei ogni sorta di errori.

Per tutte queste colpe adunque doveva venir pagato il fio.

Fra gli Asi e i giganti era sorta fin dal principio una fiera inimicizia, frequenti avvenivano le lotte, alle quali non poteva mai esser posta fine duratura, sebbene, nella maggior parte dei casi, la vittoria, frutto d'astuzie e di perfidie, arridesse agli dei. Gli Asi sapevano però che essi dovevano tramontare, e che la loro caduta sarebbe avvenuta per opera dei loro nemici implacabili, i giganti. Ma a questa loro caduta irreparabile, preannunziata loro con la morte di Baldur, non potevano porre alcun riparo, sebbene avessero incatenato il lupo Fenrir, gettata nel mare la serpe Midgard, condannata nel mondo inferiore Hel e legato saldamente su tre massi rocciosi Loki, il malvagio autore di tante disgrazie.

Il fato sovrastava agli dei, ed ecco giunto il tempo dell'espiazione.

Nè in cielo, nè in terra vi era più fede e credenza: l'amore che fino allora era esistito fra genitori, figli, fratelli, congiunti ad amici era scomparso; al suo posto subentrarono l'egoismo e l'invidia, e sedevano sovrani gli as-

sassinii e gli spargimenti di sangue (1). E ciò avveniva non solo fra singoli individui, ma presso intere nazioni.

Un popolo si sollevava contro un altro e nelle atroci guerre che divampavano, i campi più fertili venivano devastati.

Era un tempo terribile perchè la natura stessa veniva trascinata nella rovina generale. Il sole continuava bensì il suo corso consueto, ma i suoi raggi avevano perduto alquanto della loro efficacia, non spandevano calore alcuno, per cui ebbe principio l'inverno del terrore (Fimbul-winter), il quale sembrava non voler più finire, e durò tre lunghissimi anni senza interruzione.

L'erbe, gli alberi e gli arbusti si disseccarono, gli uomini morivano di fame e di freddo e non di meno i furti e gli assassinii erano cosa consuetudinaria.

Crescono intanto e diventano sempre più forti i discendenti di Fenrir, i lupi, perchè si nutrono delle midolla degli uccisi, e danno la caccia perfino al sole e alla luna, li assalgono;

(1) Brüder befehden sich und fällen einander,
Geschwisterte sieht man die Sippe brechen.
Unerhörtes ereignet sich, grosser Ehebruch.
Beilalter, Schwertalter, wo Schilde krachen,
Windzeit, Wolfszeit, eh'die Welt zerstürzt:
Der eine schont des anders nicht mehr.

le stelle cadono ed in cielo ed in terra si fa buio perfetto. La terra trema nella sua veste primitiva, vengono sradicati gli alberi, i monti si riversano uno su l'altro, e le potenze imprigionate, nemiche agli Asi, diventano libere.

Il lupo Fenrir si libera dalle catene, il cane dell'averno Garm esce da Helheim, dal fondo del mare, che cresce potentemente allagando la terra, s'innalza pronta al combattimento la serpe Midgard e Hrym, il principe dei Jötuni, viene da oriente sopra una nave carica di giganti.

Nello stesso tempo appare galleggiante la nave della morte, *Nagelfari*, la nave unghiata, fabbricata con le unghie dei morti che l'amore non ha tagliate (1).

---

(1) La nave Nagelfari è fabbricata con le unghie dei morti, per ciò ad ogni morto si deve tagliare le unghie, perchè la nave sia finita di fabbricare più tardi che sia possibile, ciò che è desiderio degli uomini e degli dei. Dice l'Edda che è dovere non solo dei congiunti, ma di ogni uomo tagliar le unghie al morto e lavarlo bene prima di seppellirlo:

Nimm des Toten dich an,
Wo du im Feld ihn findest,
Sei er siechtot oder seetot
Oder am Stahl gestorben.
Ein Hügel hebe sich dem Heimgegangenen,
Gewachsen seien Haupt und Hand.
Zur Kiste (bara) komm'er gekämmt und trocken:
Und bitte, dass er selig schlafe.

Da mezzogiorno s' avanza furente *Surtur,* il nero, che vibra la spada di fuoco e che ha al suo seguito innumerevoli « figli di Muspel » (Muspels Söhne), giganti del fuoco, vestiti di splendenti armature infocate. Prendono d'assalto il ponte di Bifröst, che sotto il loro poderoso passo si spezza. Loki, loro capo, li conduce sul piano di Wigrid, la pianura di combattimento, che si estende davanti ad Asgard, cento miglia in ogni direzione. Qui si radunano e si pongono in ordine di battaglia tutti i nemici degli dei.

Heimdall (1) dà di fiato al suo corno Giallar, la cui note arrivano fino agli Asi ed agli Einheriar, che egli chiama all'ultimo combattimento.

Odino, infatti, in splendente armatura, e con lui gli altri dei ed eroi giungono sul campo di battaglia ed incomincia il combattimento di distruzione.

---

(1) Ins erhobene Horn stösst Heimdall laut,
Odin murmelt mit Mimirs Haupt (1).
Yggdrasil zittert, die ragende Esche
Es rauscht der alte Baum, da der Riese frei wird:

(1) Abbiamo veduto come il sapiente Mimir fosse stato dato in ostaggio dagli Asi ai Wani; questi l'uccisero e mandarono il suo capo agli Asi. Odino lo imbalsamò con certe erbe, di modo che esso non si decompose, anzi continuava a comunicare a Odino la propria sapienza, nel mentre che il padre degli dei ne lo incitava con magiche canzoni.

Odino, primo fra tutti, si fa strada tra gli eroi affollati e va in cerca di Fenrir. Lo scorge e lo vede che, con le fauci aperte come se volesse inghiottire la terra, infuria tra la folla. Tutti lo schivano, nessuno osa combattere con lui; Odino lo affronta. La lotta deve esser stata disperata; di questa null'altro sappiamo se non che il padre degli dei e degli uomini ebbe a soccombere.

Widar, figlio d'Odino, alla luttuosa notizia, si getta, ogni cosa calpestando, furibondo su Fenrir, a vendicare la morte del padre. E poichè il lupo apre nuovamente le fauci, egli vi entra con la scarpa poderosa e la spinge fino nella gola del mostro, afferra con ambe le mani la mascella superiore e gli squarcia le fauci. Cade il lupo e il suo nero sangue imbratta tutto all'intorno il terreno.

Frattanto Thor ha assalito la sua nemica capitale Midgard, la serpe; i tuoni rimbombano succedendosi incessantemente; Miölnir fulmina sul vecchio mostro, finalmente un fulmine colpisce il capo a Midgardschlange, essa si contorce e muore. Ma Thor, colpito dal suo fiato velenoso, indietreggia barcollando di nove passi e cade a terra morto. Così si vede cadere il più forte degli Asi; ma non è tempo di piangere i morti, poichè il combattimento dura ancora.

Heimdall lotta per la vita con Loki; entrambi combattono scoperti e soccombono alle ferite infertesi scambievolmente.

Contro Tyr infuria Garm, il cane dell'inferno, ma, quantunque ferito mortalmente, l'Aso lo afferra con la mano per la gola e lo strozza.

Freyr combatte valorosamente contro i figli di Surtur, finchè s'imbatte in esso. Ma non ha più la sua spada meravigliosa che ha dato a Skirnir, per cui colpito dalla fiamma abbruciante di Surtur, muore. Allora Surtur, alla testa delle sue schiere, scaraventa fuoco sull'albero universale e sulla terra, sicchè essi si incendiano (1).

§ 59. La rinnovazione del mondo.

Passarono molti anni, forse secoli — nessuno li ha noverati — e la stella di Venere bagnò di nuovo la sua chioma stupenda nelle pacifiche onde, ed il primo mattino vi specchiò la sua porpora. Sorse un nuovo sole, figlio fio-

(1) Alle Wesen müssen die Weltstatt räumen.
Schwarz wird die Sonne, die Erde sinkt ins Meer,
Vom Himmel fallen die heitern Sterne,
Glutwirbel umwühlen der allnährenden Weltbaum,
Die heisse Lohe beleckt den Himmel.

rente e rosseggiante del primo (1); era la magnificenza in tutto il suo splendore, ma la natura non si faceva ancor viva, e non vi si scorgeva ancora alcun lembo di terra verdeggiante. Finalmente dalla immensa profondità sorse una nuova terra, dapprima deserta e brulla, presto però, tocca dai raggi del sole, verde d'erbe e d'erbaggi e di graveolente porro. Crebbero anche e alberi e cespugli e fiori di differenti colori, che empirono l'aria di grati profumi. Ed ecco nella silenziosa valle, dove una volta scaturiva la fonte Urdh, e dove Odino e Mimir parlavano del passato e degli enimmi del futuro, uscire due esseri umani, il giovane *Lif* (vita) e la vergine *Lifthrasir* (vitalità, forza vitale), coppia bella e caramente ingenua ed innocente, come gli olezzanti fiori, e svegliata come loro, da un lungo sonno dai raggi del sole.

Questi due giovani si erano una volta colà nascosti e si erano nutriti con la rugiada del mattino. Assopitisi, avevano riposato in sogni infantili mentre infuriava il combattimento di distruzione. Il padre dell'universo li aveva me-

(1) Eine Tochter entstammt der strahlenden Göttin,
Eh der Wolf sie würgt.
Glänzend fährt nach der Götter Fall
Die Maid auf den Wegen der Mutter.

ravigliosamente salvati dalle fiamme distruggitrici di Surtur e dalle selvagge e salse onde marine. Da loro ha origine la nuova schiatta umana.

Anche gli Asi festeggiarono la loro risurrezione. Purgati nel fuoco essi abitano un campo bello e verde, Idafeld, il campo del rinnovamento. E colà abitano insieme in amorosa e beata pace. Baldur ucciso senza colpa alcuna, e Hödur, il suo incoscente uccisore, passeggiano insieme, braccio a braccio, riconciliati nell'amore. Essi pensano agli antichi tempi e si rallegrano del presente, poichè il regno dei malvagi, di Loki e dei giganti, è scomparso per sempre. Dal loro nuovo castello celeste guardano amorevolmente gli uomini loro accennando di salire al cielo. E quanti muoiono vanno a loro, cercano di perfezionarsi nella sapienza e nella verità, nella pietà e nell'amore, e salgono così da un colle all'altro, finchè da ultimo si trovano riuniti agli stessi Asi nella celeste abitazione del padre universale.

CULTO E CREDENZE DEGLI ANTICHI GERMANI

§ 60.

Tre erano le grandi solennità religiose degli antichi Germani, alle quali partecipava tutto il popolo con sacrifizi di vittime, con preghiere, con assemblee e con banchetti. Per ordine erano le seguenti:

I. *Vetrnättablôt* (24 ottobre), per ottenere una buona annata e la pace. Da ciò si comprende che l'anno incominciava con l'inverno, come la giornata con la notte.

II. *Midvetrarblôt* o *Juleblôt;* durava dal 25 dicembre al 6 gennaio; per cui nel calendario gotico *Jul* è il nome di gennaio (questo nome è mantenuto anche in inglese).

III. *Sumarblôt* o *Sigrblôt* (14 aprile), in cui si facevano sacrifizi per la vittoria.

Altre solennità minori poi venivano festeggiate, generali per tutto il popolo, o parziali per ogni singola schiatta, od anche per comunità.

La chiesa cristiana fece cadere altre feste in questi periodi di tempo, dando naturalmente a tali giorni un significato ben più alto. Con fede prettamente germanica andava il popolo tedesco agli antichi dei e ad offrir loro olocausti di vittime anche quando la fede cristiana aveva preso piede fra loro, ed i missionari dovevano usare molta prudenza e circospezione per sradicare gli antichi usi ed i riti solenni senza offendere il sentimento nazionale di questo popolo da poco convertito al cristianesimo. Ecco quindi la ragione per cui le antiche solennità pagane rimasero con significato cristiano, mantenendo anche i riti ma in forma più mite.

Dunque tutte le feste principali cadono d'inverno, quando cioè il lavoro dei campi è cessato e le armi riposano, quando le condizioni economiche permettono di ammazzare una parte del bestiame in modo che vi sia carne sufficente per il banchetto della festa.

Infatti vediamo ricorrere la prima al principio d'inverno per ottenere una buona annata, la pace e la felicità; la seconda al principio di gennaio, in onore di Freyr, dio della fertilità dei campi; gli si sacrificava un becco e s'invocava una prospera annata: la terza al solstizio d'estate quando il giorno cresce; si sacrificava a Wodan per la vittoria.

La prima e la terza cadono poi al tempo delle riunioni; assemblee e solennità propiziatorie stanno fra loro in stretto nesso, come fa testimonianza Tacito. Anche nella Germania meridionale sembra che queste solennità cadessero negli stessi tempi. Infatti Germanico sorprende i Marsi sul principio d'inverno, quand'essi celebrano la grande festa di Tanfana. Queste feste non erano di ringraziamento, chè il render grazie agli dei, nel vero significato dell'espressione, era sconosciuto agli antichi Germani, e se gli dei ottenevano la loro parte delle vittime, ciò avveniva quale adempimento di antichi voti.

La seconda solennità è quella detta *Julfest*, festa dello scherzo, del giubilo, che dura ancora nella cristianità come *festa di Natale*.

Parenti ed amici si radunano in famiglia. È la festa delle anime e dei morti, cui prendono parte gli spiriti, per i quali vengono preparate tavole speciali. Ancora oggi, secondo la credenza popolare, esseri animati, l'esercito furioso, il *wildes Heer* (la tragenda degli spiriti), Frau Holle, con le loro schiere, la *Julschar* norvegese, compaiono in questo giorno ed è divulgatissima la credenza che celebrino il loro Natale anche i morti, i pigmei, ed altri esseri che abitano sotto terra, perfino i giganti.

Questa festa del *solstizio d'inverno* era cele-

brata con grande solennità. Sono gli oscuri giorni invernali che rischiarati dalla luce chiara della festa di Natale recano il giubilo nei cuori. Nel Nord questo passaggio della natura era personificato in Freyr ed in suo onore, come dicemmo, era appunto solennizzato con la Julfest. La festa del *risveglio del sole* era comune a tutte le schiatte e durava dal 25 dicembre al 6 gennaio. Durante queste dodici notti gli dei scendevano dal cielo in terra, tenevano le loro processioni nel paese (Wodan sopra un magnifico cavallo bianco) e benedivano i campi e le fonti. Il popolo attingeva l'acqua benedetta, *Wyewasser*, ed ogni ostilità, *Fehde*, taceva.

Queste processioni degli dei, specie quelle di Wodan, lasciarono uno strascico fino ai giorni nostri nelle figure del *Pelzmärte*, del *Niklas*, del *Knecht Ruprecht* (hruod peraht) e dello *Schimmelreiter*, i quali nei paesi germanici, precisamente nelle regioni prettamente tedesche, vanno di casa in casa, regalano i buoni bambini e minacciano di bastonare i cattivi. Nella Pommerania il Niklas conduce seco il *Klapperbock*, un giovanotto che porta una stanga rivestita di una pelle in becco e sulla quale è assicurata una testa in legno dell'animale; in Danimarca il *Julbock*. Colà nella festa di Natale, Julfest, si mangia la *Julgrütze* (tritello) e il *Julbock* (capro) e i doni reciproci si chiamano *Julklapp*, (regalo

per il Natale che si butta di sorpresa nella camera di colui al quale è destinato).

Era antichissimo costume al tempo del solstizio d'inverno di prendere dal bosco un *ceppo*, accendenderlo e spargerne la cenere sul campo affinchè la futura semente avesse a prosperare. Tuttavia non lo si lasciava abbruciare del tutto; dopo qualche tempo si spegneva la fiamma e si custodiva il resto del tronco, come simbolo della vita, fino alla prossima Julfest. Il *Yuleclog*, ossia il ceppo nell'atrio delle case dei proprietari di fondi rustici inglesi rammenta l'antico costume pagano e lo stesso dicasi dei *fuochi di Natale* e dei *fuochi di giubilo*, Julfeuer, nella Svezia.

Durante questa festa aveva luogo un banchetto sacrificatorio in onore degli dei e veniva imbandito il *Sähneber*, il cinghiale espiatorio, perchè il cinghiale dalle setole d'oro di Thor, Gullinbursti, era l'imagine dei raggi solari che allora si risvegliavano a nuova vita. Fino al secolo XVIII il cinghiale era l'arrosto di Natale in tutta l'Inghilterra, e fino ai nostri giorni veniva servito in Oxford.

L'arrosto di Natale del giorno d'oggi rammenta l'antico costume pagano; specialmente nella Germania settentrionale vengono preparate delle focacce in forma di cinghiale. Nel

tempo pagano imagini degli dei come pure degli animali loro sacri venivano formate con pasta e cotte dalle donne nel tempio e a questa specie di pasticci ascrivevano forze occulte. In tutta la Germania, in Austria, in Francia e nell'Inghilterra, fino dal secolo scorso è costume nella sera della vigilia di Natale di adornare un abete e quest'uso andò largamente estendendosi, e lo troviamo qua e là anche in Italia, ma però sempre come infiltrazione tedesca. Nelle antiche saghe popolari islandesi vien fatta menzione di un frassino i cui rami risplendevano vivamente nella notte di Natale, Julnacht. Quest'albero festosamente adorno indicava che la forza della natura incominciava a risvegliarsi con il crescere della luce ed aveva anche significato di albero della vita della famiglia e della comunità.

La festa del solstizio d'inverno terminava, come si è detto, il 6 gennaio che era giorno particolarmente solenne, (la festa dell'apparizione del Signore), detto dal popolo in molte contrade *Perchtentag*.

Nella Germania meridionale, in Austria ed anche in Inghilterra vennero mantenute in questo giorno antiche costumanze pagane. In Inghilterra si chiama *twelfth day*, ossia il dodicesimo giorno dopo la notte di Natale, e il

pasticcio di tal giorno è detto *twelfth cake*, o anche focaccia reale (1).

Le solennità preliminari per quella della primavera avevano luogo già nel febbraio (dal 1-12) che era il mese apportatore di luce e perciò dedicato e Wali, e venivano celebrate con sacrifizi, banchetti e mascherate.

Il febbraio veniva chiamato anche *Hornung*, perchè nei festini in onore di Wali le bevande

(1) È naturale che molti usi e costumi pagani sieno rimasti quasi i medesimi per lungo volger di tempo e che molti sieno vivi anche oggi; le feste, i divertimenti piacciono tanto al popolino e con tenacia li conserva! *panem et circenses* domandava la plebe romana e del resto.... parce sepulto.

Infatti: Nel secolo VIII la Chiesa aveva proibito i sacrifizi mortuari con accompagnamento di banchetti, canti e danze, ed invece in alcune contrade tedesche, specie fra le popolazioni campestri, ancora si usa tenere un festino dopo i funerali, accompagnato da giochi che ben poco differiscono dagli antichi usi pagani. A Roma dopo un funerale del popolino, non di rado avviene che i parenti e gli amici del morto invadano qualche osteria vicina a Campo Verano; bisogna naturalmente compiangere il defunto e lodarne le virtù, confortandosi al lume delle *fogliette di asciutto e pastoso*, celebri vini dei castelli romani. Anche in alcuni luoghi della Liguria la sera dei funerali si radunano a banchetto i parenti del morto! Già, tutto il mondo è paese; chi muore il mondo lascia e chi vive cerca di fare il comodo suo meglio che può; è un modo qualunque di essere filosofi.

venivano servite in tazza di corno d'uro, ossia di toro selvatico. L'uro era simbolo di forza e di sovranità.

La festa di Pasqua pagana, *Osterfest*, cade nell'equinozio di primavera, quindi il 21 marzo. Le solennità poi venivano divise in tre epoche: nella quarta domenica di quaresima (Sonntag Laetare), nel giorno di Pasqua e in quello di Pentecoste.

Da alcune composizioni poetiche si rileva che il popolo solennizzava in primavera una grande festa con danze all' aperto, la quale non aveva il carattere d' una festa di primavera, ma piuttosto di una festa dell' amore. Vi si parla di coltello e di spada pasquale, riferentisi forse alle antiche vittime. Aveva inoltre luogo una rappresentazione pasquale che sembra essere consistita in una danza e in un dialogo.

Queste rappresentazioni pasquali del paganesimo erano al popolo assai accette e non potevano venir soppresse, per cui la Chiesa dovette tollerarle e dar loro un significato cristiano. Del resto durante le feste pasquali venivano eseguite nella chiesa delle rappresentazioni il cui soggetto era naturalmente la storia sacra della passione e della risurrezione di Cristo; soltanto che in siffatti drami non poteva venir evitata completamente l'infiltrazione degli

antichi elementi pagani ai quali il popolo era abituato.

Vi avevano grande parte personaggi allegri: il mercante dal quale le donne compravano unguenti; una Maria Maddalena prima della sua conversione, la quale doveva cantare le antiche canzoni d'amore e di primavera, molte delle quali hanno valore poetico, in parte perchè sono imitazioni e perchè per il contenuto sono le antiche liriche tedesche, toltone naturalmente tutto quanto si riferisce al paganesimo. Anche al diavolo era toccata in sorte qualche piccola parte.

È strano invero che la Chiesa durante il santo periodo della passione permettesse nella chiesa, nel tempio divino, le rappresentazioni di drami in parte allegri e in parte dissoluti per forma; si vede bene e lo si può facilmente dimostrare che la Chiesa s'allarmò dapprima contro questo scandalo ma che alla fine, per quanto malvolentieri, fu costretta a permetterlo, per la semplicissima ragione che non lo poteva estirpare (1). Si può ammettere adunque che simili spettacoli esistevano assai prima del cristianesimo ed erano diventati cari al popolo, e che il drama del medio evo ha la sua origine nella rappresentazione pasquale germanica.

(1) Cfr. Du Méril, *Hist. de la com. lat. au m. âge.*

Ecco dunque, in relazione a quanto dicemmo parlando di Ostara, come la Chiesa fece cadere la Pasqua di risurrezione proprio nel tempo in cui i tedeschi solennizzavano questa loro dea Ostara.

Al tempo pagano si accendevano sui colli fuochi di gioia come simbolo della luce del sole largitrice di vita. Si gettavano in essi erbe sacre, animali e martelli di legno (questi ultimi in onore di Thor); i martelli mezzo abbruciati si conservavano per tutto l'anno. Così pure durante questa festa primaverile si abbruciava, appiccava o annegava il gigante dell'inverno, un fantoccio che rappresentava un vecchio. Quest'uso prese più tardi la denominazione di *Totaustragen*, vale a dire con il sotterramento del morto, del gigante invernale, devono aver bando malattie e morte. In questo senso, in caso di malattia venivano accesi i così detti *fuochi d'allarme*. A ciò si facevano strofinare fra loro dei legni secchi attraverso una ruota (la ruota è simbolo del sole) producendo il fuoco; quindi vi si saltava attraverso per rimanere immune dalla malattia dominante. La cenere veniva sparsa sui campi per ottenere una buona messe. Prima però che si attizzasse tale fuoco, doveva venir spento ogni altro nella relativa località. L'usanza dei fuochi d'allarme

fu proibita dalla Chiesa come superstizione pagana, ma i *fuochi di pasqua* rimasero come simbolo della luce del mondo novellamente risorta.

Sul lago di Costanza vengono ancora oggi accesi i fuochi in primavera.

Un altro rimasuglio di questa festa primaverile sono le uova pasquali, le *Ostereier*, uova d'Ostara. In tempo cristiano furono adornate da figurine d'angeli e d'un agnello, ma dovunque rimase l'usanza di colorarle in vari modi.

L'usanza pasquale dello *Schmackostern* ossia del battere con ramoscelli germoglianti, estesa ancora oggi in molte contrade tedesche, era presso gli antichi il colpo con la bacchetta della vita, un ramoscello verde che celava in sè uno spirito della vegetazione, dello sviluppo animale, e poteva conferire all'uomo salute e felicità.

Altre feste minori venivano celebrate in primavera, in maggio specialmente. Così il tempo dal 1.° al 12 maggio era solennizzato quale anniversario del matrimonio di Odino e Frigga. Era in fondo una festa di saluto alla primavera per il nuovo risveglio della natura. Come nella festa di Ostara anche in questa si abbruciava o annegava il gigante invernale. Seguiva quindi la festa dello spirito primaverile sotto forma d'albero di maggio, il *Maibaum*, nella maggior

parte dei casi una betulla ben fronzuta. Quest'uso si conservò attraverso secoli fino ad oggi, tanto al 1.° maggio che più tardi a Pentecoste e nella solennità del solstizio d'estate, che cade il 24 giugno.

Nella Svezia e nella Norvegia si piantano tali alberi ancora alla festa di mezz'estate.

Anche in tempo cristiano era uso andare « in cerca di maggio » e si portavano a casa piccole betulle e piccoli abeti per adornarne le porte delle case. L'antichissimo significato era che lo spirito dell'albero doveva portar benedizione e allontanare disgrazie.

Sopra un piazzale del villaggio veniva piantato un albero di maggio o almeno una pertica, la *Maistange*, adorni di focacce, uova, nastri, corone e spesso venivano illuminati. La gioventù cantava ballando intorno all'albero o alla pertica e quindi vi davano l'assalto arrampicandosi per impossessarsi dei doni appostivi.

Ciò si ripete ancora in occasione della consacrazione d'una chiesa o nelle feste del patrono (l'albero della cuccagna).

Alle solennità vanno sempre congiunte le riunioni, ed infatti in maggio, in tempi pagani, aveva luogo una specie di dieta, di assemblea generale, detta il *Campo di maggio*, Maifeld (1).

(1) Originariamente in marzo; i campi di marzo, *Märzfelder*.

Al principio di primavera si radunavano tutti gli appartenenti ad una schiatta sotto uno dei loro alberi sacri, che per la circostanza veniva adornato, e vi tenevano udienze giudiziarie, (era il tribunale in funzione).

Nella credenza popolare seriore, la notte dal 30 aprile al 1° maggio *Walpurgnacht*, la notte di Santa Valpurga (detta anche il sabato delle streghe) le streghe cavalcando per l'aria sopra caproni, scrofe, forchettoni, sopra manichi di scopa, manipoli di paglia ecc. convengono in certi luoghi; ogni paese ha i suoi propri, ma la Germania più che tutti (Blocksberg, Brocken nel Harz, Horselsberg, Wekingstein, Staffelstein, Kreidenberg, Bönnigsberg, Fellerberg, Henberg, Pfannenstiel ed altri ancora) per spazzare la neve e ballare.

Su questi monti infatti, ma specialmente sul Blocksberg e sul Brocken nei primi tempi del cristianesimo si radunavano gli antichi ancora attaccati al paganesimo e di notte, di nascosto, sacrificavano alle loro vecchie divinità.

In altre notti si radunavano ancora, ma specialmente in quella del 1 maggio, *dedicata ad Ostara o agli spiriti della vegetazione* e che veniva celebrata con danze e sacrifizi fatti da donne ritenute per sante. Queste sacerdotesse, *Waldfrauen*, donne silvane, si chiamavano anche *Hain-o-Hagedisen*.

Il popolo le identificò ben presto con i *Hagazusen,* che distruggevano le sementi e portavano il cattivo tempo e ne sviluppò il concetto delle streghe. Quanti erano ancora attaccati agli antichi dei alimentarono la credenza popolare negli spiriti cattivi e nelle streghe frequentatrici di queste località per poter accudire più serenamente ed indisturbati al loro culto.

Un'altra festa non solennissima, diremmo così, ma solenne pur essa che si celebrava con sacrifizi e con preghiere era quella di mezz'estate, la festa del solstizio d'estate. Nel cristianesimo essa divenne la festa di S. Giovanni, 24 giugno. Non si tenevano assemblee e banchetti come nelle tre solennità principali le quali oltre ad essere feste religiose erano anche generali.

I fuochi di San Giovanni che in molte località sono costume ancora d'oggi, e che originalmente si accendevano in onore di Freyr e di Baldur, possono considerarsi come simbolo del calore estivo.

Ruote attorniate di paglia venivano accese in tal giorno e rotolate giù dai monti nelle sottostanti valli, perchè il sole da questo punto precipita frettoloso, ossia s'accorcia il giorno.

Tutt'ora sussiste tale usanza nei monti Sudeti e nella Germania meridionale. In Sassonia, nella Boemia, nel Tirolo e nell'Austria Supe-

riore vengono accesi ogni anno i fuochi di S. Giovanni (1) che nel Tirolo e nell'Austria superiore vengono denominati *fuochi del solstizio*, (Sünnwendfeuer). Nella Germania settentrionale sono invece più in uso i *fuochi di pasqua*. Anche nella Scandinavia e nell'Inghilterra sono abbastanza comuni tali fuochi, che in quest'ultimo paese chiamansi *bonefire*, ossia fuochi d'ossa (2).

In questa notte del solstizio d'estate venivano offerti in olocausto a Freyr fiori di campo affine di vedere in sogno l'imagine dei futuri. A ciò si riporta la credenza popolare odierna che i sogni della notte di S. Giovanni hanno importanza per la vita futura. La bacchetta magica, la verga di nocciolo, doveva essere tagliata nel giorno di mezz'estate per aver forza magica. Alcune erbe colte nella notte del solstizio d'estate (oggi naturalmente in quella di S. Giovanni) avevano nella credenza popolare virtù medicinale. Nel medio-evo si diceva che in tale notte si potevano aprire i monti e cavarne i tesori.

Siccome una volta nella Svezia veniva portata per il paese la statua di Freyr per impe-

(1) Ricorda i Fuochi di S. Giovanni di Sudermann.

(2) Nella Svezia (come anche in Inghilterra) il 24 giugno si chiama ancora oggi *giorno di mezz'estate*.

trare la benedizione dei campi e in tempi diversi si faceva una processione attraverso le campagne portandone alla testa l'imagine del nume, la chiesa trovò tale usanza talmente radicata che non potè sopprimerla del tutto, per cui a queste processioni campestri diede un significato cristiano: impetrare dalla virtù divina la benedizione dei frutti dei campi e proteggerli dai temporali.

Ed eccoci alla terza grande festa solenne. Quando la potenza solare aveva portato a maturazione le biade dei campi ed aveva dato una messe abbondante, avevano luogo, in autunno, i sacrifizi di ringraziamento ad Odino, nei quali si facevano anche preghiere impetrando la benedizione per le future imprese.

Con questa festa autunnale era connessa un'altra per la memoria dei morti.

Gli antichi Germani credevano nell'esistenza dell'anima e nella sua immortalità, e tale credenza è anzi uno dei dommi più importanti della mitologia tedesca. — Pomponio Mela nel III. 2 della sua « De chorographia » dice dei Celti: « unum ex his quae praecipiunt in vulgus effluxit, videlicet ut forent ad bella meliores, *aeternas esse animas, vitamque alteram ad manes.* » E quando Mela parla di Celti intende di parlare dei Germani. Era la medesima massima dei druidi e infatti Cesare, de B. G. VI. 14, dice:

« In primis hoc volunt persuadere, *non interire animas*, sed ab aliis post mortem *transire ad alios* (1) atque hoc maxime ad virtutem excitari putant (2), metu mortis neglecto. —

Dunque i dommi insegnavano che l'anima

---

(1) Ciò è conforme alla dottrina di Pitagora, conosciuta sotto il nome di *Metempsicosi*. Questo filosofo diceva di essersi trovato alla guerra Troiana nel corpo di Euforbo, e a chi non vi avesse creduto, mostrava lo scudo: prova irrefragabile!

Orazio, Od. I, 28, 9-13.

. . . . . habentque
tartara Panthoiden, iterum Orco
demissum, quamvis, clypeo Troiana refixo
tempora testatus, nihil ultra
nervos atque cutem morti concesserat atrae.

È questione se i druidi apprendessero questa dottrina da Pitagora o se questi da loro. Qualcuno risolve assai nettamente il nodo dicendo: esser vano il cercar ciò, perchè un medesimo pensiero può venir in capo a più individui senza che abbiano relazione fra loro.

(2) Lucano A., libro I, 458 e segg.

— vobis auctoribus umbrae
non tacitas Erebi sedes, Ditisque profundi
pallida regna petunt; regit idem spiritus actus
orbe alio: longæ (canitis si cognita) vitae
mors media est. certe populi quos despicit arctos
felices errore suo, quos ille timorum
maximus, haud urget leti metus. inde ruendi
in ferrum mens prona viris, animaeque capaces
mortis: et ignavum est rediturae parcere vitae.

dopo essere trasmigrata e dimorata, come a prova, in vari corpi, andava finalmente in un altro mondo a godere un premio eterno. Il qual mondo credevano essi che fosse fatto precisamente come il nostro, se non che vi si godesse di una perpetua beatitudine (1).

Vi sono poi un'infinità di altre testimonianze;

---

(1) A. Thierry, *Histoire des Gaules, ecc.*: L'anima passando in quel soggiorno degli eletti vi conservava la sua identità, le sue passioni, le sue abitudini: il guerriero vi ritrovava il suo cavallo, le sue armi e le pugne: il cacciatore coi suoi cani là continuava ad inseguire e il bufalo e il lupo in foreste eterne: il sacerdote ad istruire i fedeli: il cliente a servire il suo patrono. Non eran ombre, ma uomini che menavano una vita eguale a quella che avevan menata sulla terra. Non cessavano del tutto le relazioni tra gli abitanti del paese delle ombre e quelli che quassù avevano lasciati, e la fiamma dei roghi poteva loro portar novelle del nostro mondo; perciò ai funerali si bruciavano lettere che il morto doveva leggere o consegnare ad altri morti. Questa credenza accrescendo nei Galli il disprezzo della vita, ne alimentava l'ardore guerriero, li spingeva a sacrifizi mirabili e ad azioni atroci. Non di rado vedevansi figli, mogli, clienti precipitarsi sul rogo per non essere disgiunti dal padre, dal patrono, cui piangevano.

Anche nell'Eliso di Vergilio (En. VI, 653-655) le anime conservano le medesime inclinazioni che ebbero nella vita:

. . . . quae gratia currum
armorum que fuit vivis, quae cura nitentes
pascere equos, eadem sequitur tellure repostos.

dei Germani di Ariovisto, dice Dione Cassio ch'essi disprezzano la morte perchè credono in un'altra vita. Su questa credenza si basa tutta la mitologia nordica.

Si figuravano la vita futura una continuazione della terrena e perciò abbruciando o seppellendo il cadavere si abbruciava e seppelliva con lui tutto quanto gli era stato caro in vita, specialmente animali e schiavi; e i congiunti lo seguivano volentieri per continuare a vivere con lui. — Dice Cesare dei Galli De B. G. VI. 19. .... omniaque, quae vivis cordi fuisse arbitrantur, in ignem inferunt, etiam animalia: ac paullo supra hanc memoriam servi et clientes, quos ab iis dilectos esse constabat, iustis funebribus confectis, una cremabantur. Interessante è il passo in Pomponio Mela III 2. « itaque cum mortuis cremant atque defodiunt apta viventibus olim negotiorum ratio etiam atque exactis crediti deferebatur ad inferos: erantque qui se in rogos suorum velut una victuri libenter immitterent.

Lo stesso era dei Germani. Infatti leggiamo nell'Edda che Brunilde si abbrucia col cadavere di Sigurd per vivere con lui nel mondo infero; a lei fan seguito una folla di schiavi perchè la porta di Hel non gli sbatta sulle calcagna; e più tardi, troviamo in Burcardo di Wormazia, si provvedevano i morti persino di unguenti

balsamici perchè potessero sanare le loro ferite. Dei Celti poi, narra Diodoro Siculo VI. 28, della sua *Biblioteca storica* (Βιβλιοθήκη), che gettavano sul rogo delle lettere che i morti dovevano recapitare ai rispettivi individui nell'altro mondo, ma il più strano di tutti gli usi lo leggiamo in Pomponio Mela, il quale dice che questi antichi pagani facevano affari bancari per la vita avvenire, contraevano debiti che dovevano essere estinti nell'altro mondo (1).

Questa salda credenza in una continuazione della vita ebbe per effetto quell' immenso disprezzo della morte, che incuteva tanto timore ai Romani. E tale disprezzo lo dimostrano gli antichi Germani specialmente in guerra; essi dopo morti, risorgono e vanno in Walhalla, a Odino, per cui erano sinonimi di morte: andare a Odino, diventar ospite di Odino. Ed

(1) Non vogliamo privare il lettore della notizia che dà sui *banchieri celti* (certamente per farci inarcare le ciglia e per farci venire l'acquolina in bocca) Valerio Massimo nella sua opera: *Factorum et dictorum memorabilium, libri novem*, II, 6, 10: — horum moenia egresso vetus ille mos Gallorum occurrit, quos memoria proditum est pecunias mutuas, quae his apud inferos redderentur, dare solitos, quia persuasum habuerint animas hominum immortales esse. dicerem stultos, nisi idem bracati sensissent, quod palliatus Pythagoras credidit. — Pur troppo di questi banchieri si è perduto lo stampo!

i Romani non è che avessero timore di quei corpi grandi, degli sguardi atroci e della forza fisica dei tedeschi, no, essi presentivano che non avrebbero potuto a lungo contrastare e sostenersi contro quella superstizione che dava ai Germani tutta l'audacia, tutto il valore di cui facevano mostra nei combattimenti.

Questo disprezzo davanti alla morte si basa inoltre sul fatalismo, sulla salda credenza che tutto il destino umano, specialmente l'ora della morte venga inesorabilmente fissato alla nascita dell'individuo (1).

In una saga seriore nordica, Sverris saga, (del tempo cristiano però) un padre dà degli ammonimenti al figlio che parte per la pugna: « In ogni combattimento al quale prendi parte, avverrà una delle due, o tu cadi o ne esci vivo; sii dunque valoroso, perchè tutto è predestinato, rammentalo che non è cosa peggiore che il cadere da vile nella fuga. »

Questi adunque sono i motivi etici sui quali si fonda il disprezzo della morte.

Del *destino* come abbiamo veduto erano dee e signore la parche, le norne: esse avevano dominio sull' età, sulla felicità e sulla infelicità

(1) Le Norne stabiliscono ad ogni neonato il giorno della sua morte.

dell'uomo, in una parola decretavano il fato umano.

Avviene tavolta che qualche bambino venga alla luce con una pellicola intorno al capo. In Olanda lo si chiama « *nato con l'elmo* » in Francia *né coiffé*, in Italia *nato vestito* o anche *nato con la camicietta*. Questa pellicola secondo un passo di Elio Lampridio, veniva venduta dalle levatrici agli avvocati, e portava loro fortuna. — Tali bambini i tedeschi li chiamano *Glückskinder*, bambini fortunati, favoriti dalla fortuna; la pellicola *Glückshaube* cuffia della fortuna, o anche cuffietta della levatrice, *Wehmutterhäublein*, e viene custodita gelosamente o cucita in un nastro e appesa al collo del bambino. Gl' Islandesi credono che in questa pellicola abiti il genio tutelare del bambino od anche una parte della sua anima. Questo genio tutelare è detto *fylgja*, perchè segue sempre l'uomo.

Nella superstizione si confondono e si danno la mano tutti i popoli e al campo della superstizione appartiene anche la *magia*, che si trova appunto presso tutti i popoli. — Si cominciò col dare una virtù magica a tutte le cose, credenza che si è mantenuta viva attraverso secoli sino ad oggi. Così per comunicare all'uomo la flessuosità della serpe lo si unse con grasso di serpe; un unguento d'animale o anche la

sola maschera dell'animale conferisce le sue qualità.

La luna calante (l'ultimo quarto) può liberare da tutte le malattie possibili, per cui durante questa fase del satellite della terra si debbono strofinare le membra ammalate e la guarigione è sicura! Ma non tutti possono valersi di questa forza magica a vantaggio o in svantaggio degli uomini. Tale arte conosce soltanto il *mago*, ossia quella persona che è profondamente compenetrata della credenza nella sua forza per dominare le cose e che può trasfondere in altri tale credenza. Presso i Germani, in tempi storici specialmente le donne che possiedono tale virtù, sono quelli esseri che nella credenza popolare vivono ancora come streghe e che nel nord vengono chiamate *Völven*. Però accanto ad esse, in tempi pagani anche molti uomini esercitavano la magia. Essi sono i nordici *Seidmenn*, dei quali il re Eirikr blódöx ne ha fatti abbruciare in Uppland ben 80 e fra questi un suo fratello. Uno dei maghi più sapienti fu lo scaldo islandese Egill il quale profetizzò ogni sorta di sventure al re Eirikr e alla regina Gunnilde; egli riconosce per false le rune scolpite in una branchia di pesce e poste sotto il guanciale d'una contadinella ammalata, al loro posto ne incide delle altre che hanno virtù salutare. In tal modo dal mago scaturisce il medico.

Infatti Brunilde ammonisce Sigurd: Se vuoi diventare medico e sapere come si curano le ferite, impara le rune scolpite sul ramo, e taglia la corteccia all'albero del bosco che volge i rami verso oriente (1).

Nell'arte magica hanno, ancora oggi, nomea di maestri i Finni ed i Lapponi; la magia domina tutta la loro religione. I norvegesi impararono da essi l'arte magica; così diceva la regina Gunnilde: dalla Finlandia si prenda il mago ove si voglia far potente magia contro alcuno », e le espressioni *credere ai Finni*, o *andare ai Finni*, sinonimi di far magia, furono severamente proibite dalle leggi norvegesi dopo l'introduzione del cristianesimo.

Bisogna distinguere la *magia attiva* dalla *passiva*. Questa ha origine nella paura dell'influenza di potenze nemiche ed è perciò più antica dell'attiva. Essa parte dunque dalla convinzione che alcune cose hanno connaturata la forza di proteggere dalle disgrazie o che per mezzo di azioni semplici si possa evitare la disgrazia o lo spirito che la porta. — La magia attiva invece vuole guidare le forze della na-

(1) Astrunen lerne, willst Arzt du werden
und wissen, wie Wunden man heilt:
Und die Borke schneid'sie dem Baum des Waldes.
der die Aeste nach Osten neigt.

tura specie in danno dell' uomo. La magia *rituale* è poi l'azione magica per mezzo della quale il mago riporta alle cose o ai fenomeni della natura forze ringiovanite in oggetti che egli da quelle spera di ottenere in gran numero. Del resto soltanto per la magia attiva c'è bisogno di certe forze, di certa prontezza.

Come quasi tutti i popoli primitivi, anche i Germani durante le ecclissi solari o lunari cercavano con clamoroso sussurro e grida altissime di liberare le costellazioni dai loro inseguitori, nei quali credevano di vedere dei lupi. A tale magia scongiuratrice si annoda anche l'uso assai diffuso, durante temporali, o in determinate stagioni o in certe feste, specialmente le nuziali, di scongiurare gli spiriti apportatori di disgrazie e tenerli lontani.

Contro certe malattie aiutano l'acqua, il fuoco, la terra, la rugiada, e quella specialmente di maggio, la neve di marzo, ecc. guariscono le malattie cutanee. Numerosissime piante tenute indosso hanno virtù magica contro le streghe; così il vischio, la radice di mandragola, il rosmarino, la betulla, il salice ecc.

Tale virtù hanno anche determinati animali; si protegge con essi la casa da disgrazie, dal fulmine e dal fuoco.

Appartengono a questi la cicogna, la rondine, il pettirosso. Altri invece apportano malattie

come il beccoincroce, il monachino o ciuffolotto. — Alcuni oggetti di varie specie possiedono questa virtù magica contro le disgrazie e i demoni. La casa in cui si trova un cerauno è immune dalla folgore; un ferro da cavallo, trovato sulla strada, inchiodato sulla porta di casa, il vischio messo sulla porta a mo' di croce, le iniziali (C + M + B) scritte sulle imposte della porta, impediscono l'entrata agli spiriti maligni; il pentagramma, *Drudenfuss* sulle porte delle stanze o al posto dei letti difende contro spiriti immondi. Vi sono poi amuleti per tutti e contro ogni disgrazia; contro l'incendio vi è la benedizione del fuoco. In tutte queste magie si confondono rappresentazioni vecchie e più recenti nate però per analogia con le antiche. Una parte affatto speciale ha nella magia passiva il *sangue*, certo uno dei più antichi mezzi magici anche dei Germani. Il sangue è la sede della vita e la rinnova. Non è passato gran tempo che si pagavano bene alcune gocce di sangue di un giustiziato; queste guariscono tutte le malattie pericolose, proteggono contro le febbri ed inoltre portano fortuna nelle case.

Mentre le testimonianze della magia passiva si attingono specialmente dalla tradizione popolare del presente, un' imagine multilaterale della magia attiva ce la danno i più antichi

fonti, specie germanici settentrionali. Secondo essi la magia attiva consta dell'azione magica e dello scongiuro o incantesimo. Accanto al mago cattivo che si valeva della sua virtù in danno dei suoi simili, v'è anche il mago buono il quale scongiura i pericoli e i danni che minacciano i mortali. Oltre che della loro potenza magica e della visione profetica nel futuro si servivano i maghi anche delle rune, che sono i più antichi segni grafici dei Germani. Un'antica canzone runica nordica parla del loro uso magico: con esse si può ottenere la vittoria, difendersi dalla seduzione delle donne, guarire ferite, diventare facondi ed acquistare acume di pensiero. Per mezzo delle rune abbiamo veduto che lo scaldo Egill guarisce l'ammalata contadinella; e così per esse rende innocuo il veleno che la regina Gunnilde gli aveva propinato nella bevanda. Anche Skirnir per vincere Gerda all'amore di Thor l'aveva minacciata di farla diventar pazza furibonda ove si fosse veduto costretto a valersi della magia runica. Odino col bastone runato rende pazza Rinda quando questa si oppone al suo amore. Quando poi questi segni vengono colorati col sangue, succo della vita e il più efficace mezzo magico, essi acquistano una virtù speciale.

Oltre alla magia runica vi è l'incantesimo.

Già nell'antica poesia tedesca troviamo *gl'incantesimi di Merseburgo*, dei quali uno deve guarire un destriero zoppo e l'altro liberare dai ceppi alcuni prigionieri protetti ed amici.

Ed anche nei tempi seriori troviamo un gran numero di tali incantesimi presso tutte le schiatte tedesche.

Per essi si potevano: guarire malattie, spuntare l'acciaio dell'avversario, spezzar catene, spegnere fuochi, appianare liti, portar sfortuna agli avversari, arrestare le frecce fuggendo, calmare la burrasca di mare, scacciare streghe, ottenere vittoria nei combattimenti, risuscitar morti, rendere invulnerabili gli amici, risvegliare amore nelle ragazze.

Un'altra specie di magia è quella delle streghe, la stregoneria. Per essa l'anima del mago può abbandonare il corpo e prendere altra figura, specie di animale, e recar così danno agli uomini. Ancora oggi in molte contrade della Germania è usanza di sparare in aria durante i temporali o le grandinate, perchè si spera di scacciare così le streghe che hanno prodotto il maltempo.

La forza magica di recar danno si appalesa già negli occhi. E come presso molti popoli, così anche presso i tedeschi, in tutte le schiatte, è viva la credenza al *malocchio*, del quale sono afflitte molte persone, specialmente donne.

Questo *malocchio* fa danni e porta malattie, dimagrimento e morìa fra gli uomini e le bestie. Accanto a tanta magia dannosa, c'è la magia buona, quella della vegetazione, praticata quando il tempo è bello, splende il sole o cade la pioggia che rende fruttifero il terreno. Per rendersi amico il sole si accendevano delle ruote e si lasciavano andar giù dal monte nella valle e si accendevano fuochi in primavera; per ottenere la pioggia si inondavano i campi o si spruzzava dell'acqua sopra una giovane ignuda; inoltre dopo il funerale si gettava l'effige del demone della vegetazione nel ruscello o nella fonte. E così ad ottenere la fertilità dei campi si interrava ova, galli ed altri animali. Di questi usi molti vivono ancora specialmente fra le popolazioni rurali, anche se il loro primitivo significato è del tutto dimenticato.

Culto dei morti. — Il rispetto e la venerazione degli estinti, che si fanno palesi ovunque col progresso dell'incivilimento, esistevano, in certo modo, eziandio nell'antica Germania. La testimonianza più antica viene porta da Tacito nella *Germania* (1). Ivi ne ammaestra che la

(1) *Germ.* 27. — Funerum nulla ambitio: id solum observatur, ut corpora clarorum virorum certis lignis crementur. struem rogi nec vestibus nec odoribus cumulant:

cremazione era già in uso presso gli antichi popoli tedeschi. Secondo lo storico romano potrebbe ammettersi che i Germani ai tempi suoi non dessero sepoltura ai loro morti, ma li bruciassero tutti. Non dimenticò però di ricordare che la diversità della classe e la disuguaglianza della casta, che distinguevano la condizione nella Germania antica, si conservavano anche in morte. Infatti ad abbruciare i cadaveri dei nobili si adoperavano qualità speciali di legno. « In esequie niuna premura: solamente con certa specie di legne ardono i corpi di segnalati. Nè vesti, nè odori, gittano in sulla catasta: le sue armi, e a qualcuno il cavallo. Il sepolcro fanno di cespugli. Le gravi arche e memorie di grande opera e dura, fuggono, quasi infrangono i defunti. Lasciano tosto i piagnistei, e tardi il dolore e la maninconia. Alle donne è onesto piagnere i defunti: agli uomini ricordarsene ».

La più strana sepoltura di quei tempi fu senza dubbio quella raccontata dal Jordanis nella sua cronaca dei Goti (De reb. got. 30) quella cioè di Alarico sotto il letto deviato del Busento in

---

sua cuique arma, quorumdam igni et equus adicitur. sepulcrum cæspes erigit: monumentorum arduum et operosum honorem ut gravem defunctis aspernantur. lamenta ac lacrimas cito, dolorem et tristitiam tarde ponunt. feminis lugere honestum est, viris meminisse.

Calabria, sulla quale furono ricondotte le acque del fiume.

La credenza dell'esistenza dell'anima ebbe origine da due apparizioni nella vita umana, *sogno* e *morte*. Sonno e morte sono poeticamente riguardati come fratelli, tanto nell'una come nell'altra il corpo giace immoto, non vi è azione, non volontà, non attività degli organi umani. Ma mentre dopo il sonno ritorna al corpo umano la forza vitale, ciò non si verifica dopo la morte. Quindi la inseparabile compagna del corpo, la *fylgja* (seguace) come la chiamavano i Germani settentrionali, deve essersi trattenuta in qualche luogo; ed è così che sorse la rappresentazione degli spiriti della natura e dei regni degli spiriti. L'uomo adunque per mezzo del sogno venne alla conoscenza della sua duplice essenza; sente in sè l'esistenza del secondo *io*, poichè ciò che sogna è per lui realtà. E così dalla vita del sogno si spiega la dote di visitare luoghi stranieri, di vedere nel futuro e di prendere qualunque forma. Molti avvenimenti poi vengono preannunziati per mezzo dei sogni. Fuoco in sogno indica denaro o gioia, acqua disgrazia, feste morte ecc. L'anima del morto, con la quale conversa il sognante, è lo spettro. Sotto forma di piccoli animali, specie di serpi, di donnole, di topi, s'introduce l'anima nella bocca del dormiente.

Quando una volta il re dei Franchi Guntram si era addormentato dopo una partita di caccia, sognò di aver veduto nelle caverne di un grande monte il tesoro dei suoi antenati. Il suo compagno gli raccontò più tardi che dalla sua bocca durante il sogno era uscito un animaletto in forma di serpe ed era strisciato nel vicino monte. Costì fu trovato l'oro veduto in sogno.

Sembrava evidente che l'anima dopo la morte del corpo avesse bisogni analoghi a quelli che ebbe in vita, rimanendo essa la medesima dopo aver abbandonato il corpo. Da qui il *il culto dei morti.* — Agli estinti si mettevano ai piedi le scarpe perchè dovevano fare un lungo viaggio. Le solennità funebri che si facevano quando si abbruciavano e seppellivano i cadaveri hanno un significato simbolico o sacramentale; non sono soltanto simbolo, bensì nel simbolo sono esse stesse rappresentate; così la nave sulla quale il cadavere viene bruciato o sepolto è la nave sulla quale l'anima va nel regno dei morti; la fiamma significa l'ascensione ad Odino, e quanto più alto s'innalza la fiamma del rogo l'estinto occupa un posto tanto più elevato nel cielo.

L'anima, di cui abbiamo accennato più sopra, bisogna logicamente che venga attribuita non solo all'uomo ma anche agli altri animali, dacchè gli stessi fenomeni si manifestano anche

in loro al passaggio dalla vita alla morte. Anche l'albero ha una vita e muore quando è tagliato o svelto; dunque anch'esso ha un'anima. Quindi nella mitologia tedesca, pigmei, ninfe ecc. che muoiono se l'albero vien distrutto. E tale concetto troviamo nella mitologia greca: Inno ad Afrodite 264–292, ove esso si trova già trasformato in senso antropomorfistico.

Ma l'uomo primitivo non si ferma qui. Egli non conosce ancora quel limite, che la scienza naturale ci fa vedere fra gli esseri organici e gli inorganici. Dovunque egli rivolga lo sguardo, scorge sempre trasformazione e movimento: nella corrente dei fiumi, come nel mare agitato, nel tremar della terra, nello spirar del vento, nel corso degli astri e nella caduta del fulmine. E dove è movimento deve essere una cagione che lo produce. E questa cagione nell'uomo primitivo, per cui non esiste il concetto delle forze naturali, dev'essere l'anima, *qualche cosa* che produce il movimento degli esseri viventi e che ha sede in quei corpi.

E giunti a questo punto considerano come animate anche le pietre. Ma non basta. L'anima del morto doveva servirsi dei suoi indumenti nell'altro mondo e tali oggetti venivano abbruciati col cadavere. Dunque l'anima continuava ad esistere dopo la distruzione del corpo. Così un mondo ideale fu creato a fianco del mondo

reale, governato come il nostro corpo dall'anima. Quindi il cielo che feconda la terra con la pioggia e che manda il fulmine distruttore fu considerato come un uomo, *der Himmel*, la terra, alma mater, generatrice di tutte le cose comeuna donna, *die Erde*. Questi esseri sono congiunti in parentela, e così il sole e la luna sono considerati fratelli e per ciò tutti i fenomeni astronomici e fisici furono trasfigurati in processi psichici e fisiologici. Il temporale è concepito come una lotta fra gli spiriti luminosi del cielo, *Thor*, e le potenze deleterie, *Thiassi*.

Sacrifizi. — Si guadagna il favore degli dei anzitutto con i sacrifizi. I sacrifizi umani, dei quali tante tracce sono rimaste nel mito, tanti avanzi nei riti del culto, debbono considerarsi come residuo di quella remota età nella quale gli antenati degli odierni tedeschi avevano ancora il costume dell'antropofagia. Più tardi caduta questa in disuso, i sacrifizi umani presero il carattere di sacrifizi propiziatori o di quelli espiatorii.

I sacrifizi privati sopravivono ancora oggi. Accanto ad essi v'erano i sacrifizi pubblici che avevano luogo nella Comunità oppure nello Stato. Questi soli erano diretti dal sacerdote e con essi soli congiunti grandi assemblee in luoghi determinati, banchetti, processioni ecc.

Come le assemblee anche i sacrifizi pubblici si dividevano in comandati e non comandati. Quelli avevano luogo in occasione d'un avvenimento non prevveduto, p. e.: se minacciava una guerra o se malattie, fame, scarsità di raccolto affliggevano il paese, oppure dopo aver riportata la vittoria. Tanto degli uni che degli altri, il sacerdote, rispettivamente il re-sacerdote, aveva la direzione; nei sacrifizi comandati erano veramente escluse le solennità che avevano luogo nei non comandati, perchè il sacrifizio era per ringraziamento dell'ottenuta vittoria. Invece anche nei comandati si agitava spesso la questione sull'esito di un'intrapresa o sui mezzi da adoperarsi per stornare una disgrazia. Come quando p. e.: re Vikarr naviga con i suoi verso l'Hordaland ed ha vento contrario, si fa un sacrifizio per domandare come si possa ottenere vento in poppa. Secondo l'oracolo Odino esige una vittima umana e la sorte deve decidere. La sorte cade sul re e il giorno seguente questi viene condotto da Starkad ad un vicino bosco e, presso un albero dedicato alla divinità, trapassato con la lancia mentre questi dice: Ora ti consacro ad Odino. Il puro sacrifizio libatorio, la libazione, si chiamava *minna*, amore, grazie, ricordo. Nei grandi sacrifizi veniva prima vuotata la tazza d'Odino o bevuto l'amore d'Odino *Odin's Minne*, poscia quella

di Thor e quindi quella degli altri dei. Ma i nomi degli dei non sono sempre gli stessi e variano a seconda delle stirpi. Avviene talvolta che si beva la tazza di Baldur ed allora si fanno voti che si possono adempire. Questa espressione *bere l'amore* rimase a lungo e gli scrittori latini tradussero: diabuli in amorem vinum bibere. Specialmente Gertrudis amor, o anche bere la benedizione di S. Giovanni. Benedizione, perchè la tazza veniva prima benedetta, ossia consacrata col segno di Thor. Gertrude e San Giovanni subentrano al posto di divinità pagane. Dunque con questa libazione incominciava il grande sacrifizio solenne.

Non soltanto le divinità avevano il loro culto e le loro vittime, ma il sole, le piante, le acque ecc.

Il vecchio culto del sole era così radicato nei cervelli, che il Cristianesimo non è giunto che cinque secoli dopo a fare ammettere l'era cristiana ed è rimasto impotente a modificare il calendario pagano, il cui primo giorno è consacrato al sole e gli altri alla luna ed ai pianeti. Questa antica tradizione è rimasta intatta. Presso i popoli moderni il primo giorno della settimana ha conservato il nome di giorno del sole. In Germania *Sonntag* (die Sonne, il sole); in Olanda *Zondag;* in Inghilterra *Sunday* ecc. Nei paesi latini ha conservato il nome che gli diedero i Romani, *dies domini,* domenica, dimanche, domingo, ecc.

Parlando delle singole divinità abbiamo accennato al loro culto. Estesissimo era quello di alcuni dei, specie di Odino, di Thor e di Freyr. L'effige di questo dio veniva portata per il paese sopra un carro con una giovane e bella sacerdotessa, affinchè concedesse una buona annata; il popolo accorreva a frotte e sacrificava; se il cielo si rischiarava era pronostico di un raccolto abbondante. Anche nella Norvegia si trova il culto di Freyr Nella saga di Olaf Tryggvason si racconta: egli viene a sapere che i Thränder erano ritornati al paganesimo e vi accorre. Arriva sui prati ove pascevano i cavalli di Freyr, cavalca col suo seguito, montato sovr'essi, al santuario e rovescia tutte le imagini. Il popolo si lamenta e accampa la grande potenza del nume, soggiunge che ora questi è in collera, non parla più come dianzi col popolo, non dà alcun responso, non predice più il futuro e non concede più pace nè abbondanza di messe. Allora il re abbatte davanti ai loro occhi l'imagine e afferma loro che Freyr era un ingannatore e non era stato mai dio, che bensì durante il suo regno erano stati pace e tempo felice, ma ciò era avvenuto perchè allora in Roma regnava l'imperatore Augusto, sotto il quale era nato Cristo; e questo Cristo è il largitore d'ogni bene e conclude: « da lui sono mandato a distruggere la vostra

idolatria ». Frattanto il re aveva riunito il suo esercito ed allora i Thränder furono persuasi!

Che il culto di Freyr fosse assai esteso si hanno altre testimonianze, p. e.: uno dei principi che non volevano assoggettarsi al re Harad Harfagr portava sempre sul petto un'imagine d'argento di Freyr. Nell'Islanda il nume aveva culto estesissimo. C'era colà la formola del giuramento: lo giuro per l'anello, così Freyr e Niörd m'aiutino.

Nell' Islanda veniva specialmente venerato Niörd. Si racconta di un islandese che per il suo battesimo aveva composto due poesie nelle quali solennemente rinunciava a Niörd ed ai suoi figli, Freyr e Freya. Si giurava per lui e per Freyr come vedemmo più sopra.

Nelle antiche solennità dei Norvegesi, dal re veniva bevuta prima la tazza di Odino, poi quelle di Niörd e di Freyr.

Per quanto grande sia il numero delle dee degli antichi tedeschi ben poco sappiamo del loro culto, come ben poca cosa abbiamo potuto dire dei loro miti. Del resto nei primi secoli, per la loro virilità, ben poco culto potevano avere le divinità femminili. Le notizie più estese ce le dà Tacito (1) parlandoci del

(1) *Germania 40.* — Reudigni deinde et Aviones et Anglii et Varini et Eudoses et Suardones et Nuitones.... in commune *Nerthum.... colunt* eamque intervenire rebus

culto di Nerthus, ed è la più antica festa religiosa germanica. Dunque, secondo Tacito, al suo culto si unirono sette schiatte della Germania settentrionale. Un sacro bosco sopra un' isola danese (Zelanda) è il suo santuario; qui coperto di panni sta il suo carro. Quando il sacerdote, in primavera s' avvede dell'avvicinarsi della dea, porta il carro tirato da bianche vacche attraverso i villaggi e dovunque si fanno feste nell' anfizionia, finchè il carro viene riportato nel santuario; ed i servi che hanno prestato servizio vengono ingoiati dalle acque del lago.

Nell'estuario del Reno e nelle isole che trovansi alla sua foce aveva culto una dea *Nehalennia*, divinità indigeta e dea della navigazione.

---

hominum invehi populis arbitrantur. est in insula Oceani castum nemus, dicatumque in eo vehiculum, veste contectum; attingere uni sacerdoti concessum. is adesse penetrali deam intellegit vectamque bubus feminis multa cum veneratione prosequitur. laeti tunc dies, festa loca, quæcumque adventu hospitiaque dignatur. non bella ineunt, non arma sumunt; clausum omne ferrum; pax et quies tunc tantum nota, tunc tantum amata, donec idem sacerdos satiatam conversatione mortalium deam templo reddat. mox vehiculum et veste et, si credere velis, numen ipsum secreto lacu abluitur. servi ministrant, quos statim idem lacus haurit. arcanus hinc terror sanctaque ignorantia, quid sit illud, quod tantum perituri vident.

Tacito, Germ. 9: — pars Sueborum et *Isidi* sacrificat: unde causa et origo peregrino sacro, parum comperi, nisi quod signum ipsum in modum liburnae figuratum docet advectam religionem.

Dunque Tacito trova fra gli Svevi una dea che veniva venerata sotto il simbolo d'una nave; e poichè i Romani conoscevano la nave d'Iside, non è impossibile che questa dea sia Nehalennia, la quale ha comunemente una nave sopra la sua effige. Iside poi viene paragonata ad Ecate. Ancora nel sec. XII troviamo che nei paesi renani venne fabbricata una nave fornita di ruote e tirata da uomini attraverso i paesi, da Acquisgrana a Maestricht, ecc. con gran concorso di popolo. Dovunque si fermava si teneva una festa con canti e danze fino a notte, durante la quale specialmente le donne si comportavano in modo assai dissoluto. Dal racconto di un testimonio oculare si rileva come da un lato, per parte di sacerdoti, questa superstizione pagana venisse detestata e si volesse sopprimere, dall'altro canto per paura degli spiriti maligni che abitavano la nave si continuasse a prender parte alla solennità e la nave venisse portata di città in città perchè quegli spiriti maligni avevano minacciato della loro collera il luogo dove la nave si fosse arrestata. Si vede da ciò che la dea che stava nella nave

era rappresentata come terribile, ciò che conforta la congettura che essa fosse Nehalennia. Si venne perfino ad una piccola guerra fra coloro che adoravano la nave e quelli che la volevano bruciare o non sopportarla nel loro territorio. Molto probabilmente egli è ancora nel sec. XII una di quelle processioni di una dea che aveva culto esteso, come di simili ci racconta Tacito della dea Nerthus e che i fonti nordici ci dicono di Freyr.

Anche gli *Elfi* avevano nel Nord il loro culto speciale, sacrifizi detti *Alfablôt*. Nell'Eyrbyggja saga viene raccontato di Thorolf, grande veneratore di Thor, che presa un'imagine del dio, gl'inalzò in Islanda un tempio e il territorio dov'era il tempio ch'egli abitava, era talmente sacro che alla gente era proibito in detto territorio *âlfrek ganga*, ossia di andare a cacciare gli elfi, un'espressione eufemistica per « deporre il grave pondo » e ciò ha in siffatto modo indispettiti gli abitanti che si servivano a bella posta di quel luogo. Sembra riferirsi agli Elfi.

Gli dei stessi facevano i loro sacrifizi! Nell'Ynglinga saga si racconta che quando Niörd e suo figlio Freyr vennero dati dai Wani in ostaggio agli Asi, Odino li prepose ai sacrifizi. Dunque essi erano i sacerdoti sacrificatori degli dei. In ciò si mostra un nesso meraviglioso fra la mitologia tedesca e quella indiana.

Infatti anche in India gli dei, avevano i loro sacerdoti sacrificatori, non tali che sacrificassero agli dei, ma che offrivano le loro vittime a *qualcuno;* chi sia poi questo qualcuno non si sa.

Vittime. — Il paganesimo era una religione tremendamente cruenta; tutte le stirpi tedesche immolavano anche gli uomini. Partivano dal principio che il sacrifizio era tanto più di maggior effetto, quanto più la vittima si avvicinava alla divinità. Strabone ci racconta dei Cimbri che sacerdotesse tagliavano il collo del prigioniero tenendolo sopra una caldaia e dal sangue versantesi traevano gli auspici. Tacito Germ. 9 e 39 (1) ed annali XIII 57, racconta dei sacrifizi umani. Lo stesso dice dei Galli Cesare. De B. G. VI 17. « huic (Marti), cum proelio dimicare constituerunt, ea quae bello ceperint, plerumque devovent. quae superaverint, animalia capta immolant ». Altre testimonianze: Dudone di S. Quentin (parlando dei Danesi): « ceterum in expletione harum expulsionum

(1) I Sennoni in onore di Wodan: Tacito, Germania 39: stato tempore in silvam auguriis patrum et prisca formidine sacram omnes eiusdem sanguinis populi legationibus coëunt *caesoque publice homine* celebrant barbari ritus horrenda primordia... inde initia gentis, ibi regnator *omnium deus*...

atque exercituum sacrificabant olim venerantes Thur dominum suum, cui non aliquid pecudum atque pecorum, sed sanguinem mactabant hominum holocastorum omnium putantes pretiosissimum, eo quod sacerdote sortilego praedestinante, iuga boum una vice diriter icebantur in capite, collisoque unicuique singulari ictu sorte electo cerebro, sternebatur in tellurem, perquirebaturque levorsum fibrae cordis scilicet vena, cuius exhausto sanguine ex more suo, suorum capita linentes, librant celeriter navium carbasa ventis, deosque tali negotio putantes placare, velociter navium insurgunt remis. »

Anche S. Bonifazio dice in una lettera che i neoconvertiti cristiani vendevano ai pagani degli schiavi per i sacrifizi.

Dietmar di Merseburgo (sec. X) racconta dei sacrifizi solenni che si facevano ogni nono anno al tempo del solstizio d'estate in Lederun, nella Zelanda; venivano immolati 99 cavalli, 99 cani (l'unica volta che si parla di tale vittima) 99 galli e 99 *uomini*.

Enrico l'Uccellatore proibì simile sacrifizio nel 934.

Anche in Upsala venivano immolati animali ed *uomini;* però secondo Saxo Grammatico l'introduzione di vittime umane deve essere stata un' innovazione.

In un tempo di scarso raccolto re Oláfr Trételgja venne abbruciato dai suoi Svedesi nella sua casa e così immolato alla divinità perchè era un sacrificatore pigro ed i suoi sudditi ritenevano ch'egli fosse causa della carestia.

Anche alle divinità della notte si riteneva necessario offrire in olocausto una vittima umana per ottenere una prospera navigazione o quando erano imminenti difficili pugne. Prima che i Sassoni rimpatriassero dopo le loro scorrerie sulle coste galliche erano soliti ad immolare uno ogni dieci dei loro prigionieri e così ottenere alle loro navi un felice ritorno in patria.

Prima delle loro escursioni sul mare i Normanni sacrificavano a Thor vittime umane; dal cuore degli uccisi pronosticavano sull'esito della loro impresa.

Snorri nell'Ynglinga saga racconta: Domalldi raccolse l'eredità dopo suo padre Wisbur e governò i paesi. Essendovi a' suoi giorni in Svezia grande fame e molta miseria gli Svedesi fecero grandi sacrifizi in Uppsalir: nel primo autunno sacrificarono buoi e neppure con questo crebbe la produzione. Nell'altro autunno fecero sacrifizi umani (manblôt); ma la produzione fu la stessa o più scarsa. Nel terzo molti svedesi andarono ad Uppsalir, quando

dovevano farsi i sacrifizi. Avendo i capi tenuto consiglio, convennero che il tempo infruttifero si sarebbe fermato davanti al loro re Domalldi, e perciò essi dovevano sacrificarlo ed ucciderlo ed arrossare del suo sangue gli altari degli dei; e così fecero.

I Franchi sacrificarono al Po donne e bambini gotici, quando nel 539 condotti da Teodoberto entrarono in Italia per impossessarsene e gettarono i cadaveri degli uccisi nel fiume come primizie.

Spesso troviamo sacrifizi di vittime umane per la riportata vittoria. Dopo la disfatta dei Romani nella selva Teotoburgica i tribuni e i centurioni romani fatti prigionieri vennero uccisi e offerti in olocausto agli dei. — Nel combattimento fra gli Ermunduri e i Catti, quelli dopo la vittoria sacrificarono a Wodan e a Ziu tutti i prigionieri. — In una solennità per la vittoria riportata sui Romani nel 579 i Longobardi, in parte ancora pagani, sacrificarono a Wodan 400 prigionieri. — Nella grande battaglia di Jomswikinger il norvegese Jarl Hakon promette il proprio figlio per la vittoria; re Eirikr di Svezia tutti gli avversari che gli fossero caduti in mano.

Culto degli animali. — Il popolo stava in rapporti d'amicizia con molti animali. Sappiamo che la rappresentazione pagana antica vedeva

in molti d'essi le anime dei trapassati che abbandonata la corporea salma, cominciavano in quelli una nuova esistenza. Perfino le serpi per tale motivo incutevano raccapriccio e nello stesso tempo rispetto. Le fiabe raccontano di serpi domestiche che apportano la salute. Il drago della credenza popolare si sviluppò certo dalla forma delle nubi del temporale, nelle quali la credenza pagana scorgeva le diverse forme d'animali collegati col concetto delle serpi; almeno i draghi alla fine non sono che serpi alate. Nella saga essi custodiscono tesori. Nei giorni di festa gli animali domestici venivano ornati e si comunicavano loro i casi di morte coprendo gli alveari di un drappo nero. Ancora oggi in molte contrade viene comunicata solennemente alle api la morte d'un membro della famiglia.

Un'altra credenza ha lasciato uno strascico nel presente: quella dell'incontro con una piuttosto che con un'altra persona in giorni determinati, per trar presagio se la tale o la tal'altra opera che si deve incominciare riuscirà bene o male. Se ad esempio, la mattina s'incontra per prima una vecchia significa disgrazia, se un giovane guerriero, fortuna. Alcuni animali s'incontravano volontieri (orsi, cinghiali, lupi, aquile, corvi, castori) altri si cercavano d'evitare (lepri, cornacchie).

È poi un rudimento dell'antico culto degli animali la circostanza che ciascuna divinità ebbe un animale sacro. A quest'ordine di idee appartengono anche le numerose metamorfosi degli dei in animali, delle quali racconta il mito.

Il *cavallo* era tenuto per sacro. Era quasi della famiglia, gli si attribuiva il dono della profezia; gli antichi tedeschi s' intrattenevano con lui e lo consideravano come amico. Teste di cavallo venivano portate nella casa per proteggerla; nella maggior parte dei casi erano rozze e di legno. Tale usanza vige ancora oggi nelle case villiche della Westfalia. Cavalli bianchi venivano ritenuti come specialmente apportatori di fortuna e saggi. Tacito ci dà contezza di cavalli bianchi che erano mantenuti in boschi sacri a spese della comunità; si consideravano come confidenti degli dei e servivano per i presagi; si traevano cioè gli auspici dalle loro viscere.

Il cavallo è la più solenne delle vittime dopo l' umana presso tutte le schiatte germaniche. Tacito, Annali XIII. 57 (1) ci riferisce che gli Ermunduri sacrificarono i cavalli dei Catti. Così oltre al sacrificio godevano anche della carne,

(1) bellum Hermunduris prosperum, Cattis exitiosius fuit, quia victores diversam aciem Marti ac Mercurio sacravere, quo voto *equi*, viri, cuncta victa *occidioni dantur*.

poichè s'immolavano soltanto animali la cui carne era commestibile e sappiamo che ogni sacrificio era ad un tempo un banchetto. Perciò sono nocivi tutti gli animali la cui carne non è mangiabile.

Ed ecco un'importante questione dei missionari: proibizione di mangiar carne di cavallo. Gli Svedesi pagani venivano chiamati dai loro vicini convertiti « divoratori di cavalli », *hrossaeturnar*, espressione che in ultima analisi equivaleva a *pagani*.

Anche il *cinghiale* era tenuto in grandissimo conto. Lo si scorgeva nella « furibonda caccia » di Wodan (come nube procellosa, vento che si sprigiona sulla terra) e più tardi come fedel compagno del dio del sole, Freyr. Il suo culto si esplica più chiaramente nella solennità del giubilo *Julfest*, nella grande festa del solstizio d'inverno. Elmi di cinghiale portano i guerrieri per impaurire i loro nemici. Il cinghiale condusse all'invenzione dell'aratro poichè sollevando la terra insegnò a vangare il campo. Esso vien detto anche spirito campestre. Se un cinghiale andava attraverso il grano portava prosperità al campo.

Nel nord veniva sacrificato a Freyr un cinghiale e nella Svezia è ancora costume di cuocere delle focacce in forma di cinghiale nella vigilia di Natale.

Il *tasso*, che come il cinghiale scava nella terra, veniva portato nelle case per proteggerle, e tale uso durò anche nei tempi cristiani.

Il *maiale* sembra sia stato la vittima usuale. Nella legge salica, tit. 2. il *maialis sacrivus o votivus* era un bel porco speciale destinato a vittima.

Il *bue* era una vittima rara; però in fonti nordici vengono spesso annoverati olocausti di buoi e di vacche.

Il *gatto* era dai più antichi tempi sacro a Freya, per cui nei tempi posteriori esso è ritenuto l'animale degli spiriti notturni e delle streghe; anzi queste, secondo la tradizione popolare, si mutano spesso in gatto. Ancora oggi nell'Assia inferiore dice il popolo: « chi uccide un gatto non ha più fortuna » derivato dalla credenza che Freya vendicherà la morte dell'animale a lei sacro su colui che lo uccise.

Ad Ypern, da antica data nel giorno dell'Ascensione venivano gettati da una torre alcuni gatti vivi, volendo con ciò significare che la città non era più pagana.

Anche in Francia un tempo venivano gettati, in luogo delle antiche vittime, alcuni gatti nel fuoco di S. Giovanni.

Capre e becchi, questi animali sacri a Thor assai di rado si trovano come vittime. Una volta ciò avviene: nei miracoli di St. Apollinare par-

lando di un popolo tedesco che irruppe nella Gallia (Alamanni o Wandali) è detto che il giorno 22 luglio « convocatis fanorum suorum ministris compulerunt eos, ut suo more immolarent *capras* Wodan deo ipsorum ». Si tratta forse della prima irruzione dei Wandali e di altre stirpi germaniche nel Gallia nel 406.

Montoni e pecore invece erano vittime usuali.

L'*orso* il cui bofonchiamento rammenta il rumore del tuono, era sacro per mezzo di Thor e veniva chiamato anche *Thorbjörn*, ossia orso di Thor.

L'*Erbsenbär* portava benedizione al campo. Nelle fiabe e nelle saghe uomini si trasformano in orsi.

Cani e *lupi* erano spiriti del vento e della nebbia (in causa della loro velocità e dei loro latrati ed ululati). Il lupo (come *Roggenwolf)* danneggiava le biade passando per il campo; però come animale sacro ad Odino era tenuto in grande considerazione. Lupi e cani seguivano la *wilde Jagd* come venti, con le anime dei trapassati. Quindi il latrato del cane significava per la credenza popolare un nuovo caso di morte. Teste di cani venivano portate nelle stalle per difendere il bestiame dai ladri, dagli elfi e dalle malattie.

Lepri e *volpi* portavano seco temporale o nebbia; specialmente il lepre recava sfortuna.

Il *gallo* come uccello del temporale che cagiona incendi, portava pure sfortuna. Nella credenza popolare un gallo rosso ben mantenuto in cantina apporta buon tempo (1).

Il *cervo* veniva venerato come sacro a Odino e a Freyr. Si mostra isolato nella *wilde Jagd* (come nube burrascosa) e più tardi come compagno del dio del sole. Teste di cervo portate nelle case dei contadini erano uno scongiuro contro le malattie.

Corvi e *aquile* erano sacri ad Odino.

Il *cigno* era un uccello profetico, e tale era considerata anche l'*oca* dalla cui forcella dello stomaco (sterno) il popolo ancora oggi trae pronostici.

Culto delle piante. — Il regno vegetale, specialmente il campo di biade e la foresta sono, come presso gli antichi popoli, anche presso i Germani, oggetto di credenza e di culto. Ci dice Tacito con qual sacro orrore i Germani considerassero le loro foreste. Ancora oggi il sacro silenzio e il sussurro degli alberi ha profonda influenza sull'animo del popolino tedesco. Secondo la credenza nella foresta hanno loro dimora, come abbiamo veduto, i diversi elfi, ora sotto forme femminili ora maschili.

(1) L'espressione « mettere a qualcuno il gallo rosso sul tetto », significa: abbruciare la casa.

La credenza nell'animazione degli alberi parla anche dell'albero protettore della famiglia e dei suoi membri; vi abita in esso il genio tutelare della famiglia. Ed appunto perciò nella poesia nordica è nato il frassino Yggradisil, ossia l'albero tutelare degli dei, alle cui radici hanno lor sede le Parche, le Norne.

Così in generale le piante tutte avevano, quale più quale meno, il loro culto. Il servizio divino si esplicava massimamente all'aperto, nella libera natura, dove colossali alberi offrivano un tetto naturale; fra lo stormire di antichissime querce e di abeti credeva il tedesco di sentire la voce dei suoi dei. Molti quindi sono i divieti della chiesa contro la venerazione di boschi e di alberi, come se fossero dei, e contro i banchetti propiziatori e votivi.

Ancora nel secolo X i vescovi dovevano far abbattere alberi sacri e nel secolo XI il Vescovo di Brema si vide costretto di far abbruciare quelli della sua diocesi per sopprimere la loro venerazione, il loro culto.

I *templi* pagani, semplici fabbriche in legno, fatti in tempi seriori per adorare gli dei erano sempre circondati da alberi sacri, ai quali venivano appese parti degli animali sacrificati. Non di rado i missionari cristiani fabbricarono sopra gli antichi templi le prime chiese, come S. Agostino in Inghilterra, o forse anche presso

gli alberi sacri e le sacre fonti. Gli alberi dei sacrifizi erano tigli, querce, olmi, frassini, che nello stesso tempo diventavano gli alberi tutelari delle famiglie o delle schiatte, specialmente fra i Germani settentrionali. Tribunali ed assemblee popolari erano tenuti sotto di essi; così i *Femlinden* presso Dortmund, i tigli sotto ai quali si radunavano i giudici della santa Wema. Gli alberi sacri non dovevano mai essere spogliati delle loro fronde. Il tiglio del villaggio è un rimasuglio dell'antico culto pagano. — In alcune contrade tedesche il popolo spera ancora oggi di tener lontana qualunque malattia mediante rami di frassino che in primavera appende sulle porte delle stalle (1).

Il *sorbo selvatico* dal frutto rosso consacrato a Odino era per questo dio santificato; rami di sorbo e di nocciolo diventarono le bacchette magiche delle fiabe. Simili virtù magiche venivano ascritte dagli antichi al *vischio* e alla *felce*. Anzi al vischio annettevano una grande importanza; sembrava loro fosse un miracolo ch'esso venisse prodotto senza semi, e siccome poi cresceva sulla sacra quercia era partico-

(1) Nel Devonshire si crede di poter fugare le serpi con rami di frassino; in altre contrade inglesi, come anche nella Norvegia, v'è la credenza che colui che ha abbattuto un frassino verrà colpito da disgrazia.

larmente sacro. Quando lo si trovava veniva colto con grande solennità il sesto giorno dopo il novilunio.

Sotto l'albero veniva fatto il sacrifizio e banchettato, quindi condotta una coppia di buoi bianchi per la prima volta aggiogati. Il sacerdote in bianca veste saliva sull'albero, tagliava la pianta con una falce d'oro e la raccoglieva in un mantello bianco. Quindi i buoi venivano mattati con preghiere. — Il vischio adoperato internamente ed esternamente guarisce tutte le malattie; era un medicamento contro tutti i veleni e contro la sterilità delle donne (1).

Nell'Holstein il vischio è detto anche *marantagen* ossia Hexenzweig, ramo di strega. Nell'Istria e in molte altre località del Veneto, *marantega* significa precisamente brutta vec-

(1) Plinio XXIV, 103, dice d'una pianta: « similis herbæ huic Sabinæ est *selago* appellata, legitur sine ferro dextra manu per tunicam qua sinistra exuitur velut a furante, candida veste vestito pureque lautis nudis pedibus, sacro fonte prius quam legitur pane vinoque. fertur in mappa nova. hanc contra perniciem omnem habendam prodidere druidæ Gallorum et contra omnia oculorum vitia fumum eius prodesse ».

Id. id. 104: « iidem *samolum* herbam nominavere nascentem in umidis, et hanc sinistra manu legi a ieiunis contra morbos suum boumque, nec respicere legentem, neque alibi quam in canali deponere, ibi continere poturis ».

chiaccia, strega. Sei una marantega si dice anche ad una ragazza scarmigliata e disordinata nella persona.

Il vischio non solo protegge, secondo la credenza popolare tedesca e svedese, uomini ed animali da malattie, ma indica anche dove sono nascosti dei tesori.

La *felce* si chiamava oltre che *Farnkraut* anche *Irrkraut;* secondo la leggenda il suo seme matura la notte di S. Giovanni, cade subito e quasi mai si può trovare; ma se uno riesce a vederlo, ha una grande fortuna. Chi va in cerca della sua radice si smarrisce nel bosco finchè il primo sorgere del sole non rompa l'incantesimo.

Nel *sambuco* come nel *ginepro* (il Machandelbaum della fiaba) vivono piccoli elfi che dispensano benedizioni.

Nelle fiabe troviamo l'*Alraunwurzel,* la mandragola (mandragora officinalis). Era usanza degli antichi Germani di interrogare le rune e caverne delle sentenze che potevano uccidere, far risuscitare, render malati, guarire, spezzar le catene ai prigionieri e proteggere contro pericoli. Da tale usanza e da simile credenza ebbero origine e si mantennero fra il popolo le formole di benedizione per tutte le contingenze della vita. E in alcune di tali formole scandinave si possono conoscere ancora le an-

tiche rune. Le donne pagane proferivano spesso formole tali che nella credenza popolare avevano virtù sopranaturali. *Alruna* era famosa per la sua virtù magica. Dal suo nome l'erba adoperata nella magia ebbe il nome di *Alrun* o *Alraun*.

Questa radice cresce dove viene appiccato per ladro un innocente; estraendola dalla terra la radice grida così veementemente che l'individuo ne muore; quindi il venerdì prima del levar del sole dopo essersi otturate per bene le orecchie con cotone e cera, si deve prendere seco un cane nero, che non abbia un sol pelo bianco; fare tre croci sulla pianta e liberarle il terreno tutto all'intorno; quando aderisce ancora alla terra con poche barbe, viene legata con una cordicella alla coda del cane, e a questo si tiene davanti al muso un pezzo di pane. Quando la bestia vien dietro al pane estrae la radice, ma per il suo grido acuto cade morta al suolo. Si prende quindi la radice, si lava con vino rosso, si avvolge in seta bianca e rossa, si ripone in una cassettina, si bagna ogni venerdì e ad ogni plenilunio la si riveste; essa dà risposta ad ogni domanda, predice il futuro e scopre i segreti; elargisce ricchezza e porta fortuna in tutte le cose. Se di notte le si pone accanto una moneta d'oro, al mattino seguente si trova che questa è raddoppiata, ecc.

Le *quercie* erano sacre; esse segnavano i confini del luogo dove si facevano i sacrifizi. In molti territori della bassa Sassonia e della Westfalia, fino alla metà del secolo scorso, ed in alcuni forse ancora esistevano delle querce sacre, alle quali il popolo rendeva un culto semipagano. Nel principato di Minden i giovani d'ambi i sessi nel primo giorno di pasqua convenivano con grida di giubilo e danzavano tenendosi per mano intorno ad un'antica quercia. Poco lungi dal villaggio di Wormel, su quel di Paderbona, vi è in un bosco una sacra quercia, alla quale ogni anno gli abitanti di Wormel e di Calenberg vi vanno a festa.

Culto del regno minerale. — Come nell'acqua, nel bosco, nella pianura, nella casa, così anche nelle pietre abitano esseri vitali. Anime di trapassati e accanto a queste i giganti. Sul Pilato nella Svizzera un gigante Pilato, nel norvegese Dovrefjeld un Dovri e nei monti Giganti abita il genio dei monti, Rübezahl.

Come alla credenza popolare degli Slavi serve di base il vampirismo, così a quella dei Germani l'idea dell'estasi; per cui certi esseri sono caduti in estasi ed in un sonno fatato in luoghi sacri, specialmente in monti, dal quale di tempo in tempo si risvegliano per riapparire fra gli uomini. In tali estasi troviamo eroi della leggenda, come Sigifredo e Teodorico di

Verona ed eroi della storia come Carlo Magno, Ottone il grande e Federico Barbarossa. La nota leggenda di quest'ultimo, che ora è preso da letargo e si risveglierà a suo tempo, per ricostituire l'impero germanico in tutta la sua grandezza, mostra ad evidenza quanto religiosamente il popolo tedesco tenne e tiene tuttora alle sue rimembranze nazionali più orgogliose. La speranza che al risvegliarsi del Barbarossa verrà combattuta nel campo di Walser la grande battaglia, in cui dopo una lotta terribile i buoni finalmente riporteranno una vittoria decisiva sui cattivi, apportando alla Germania una nuova età d'oro, non è che una reminiscenza della dottrina del Crepuscolo degli dei e del successivo riprodursi di tutte le cose.

Fino ai giorni nostri si è mantenuto anche il culto di singole *acque.* Nel tempo pagano si credeva di intendere nel loro mormorio e sussurro voci divine. Già i pagani consacravano i loro bambini immergendoli in acqua santa. La dea della terra, Nerthus, era strettamente annessa con il culto delle acque. (I geni delle fonti delle fiabe ricordano questo antico culto). Perfino in tempi cristiani, ad onta di energiche proibizioni, venivano fatti presso le fonti sacrifizi segreti e di notte accesi dei fuochi.

Anche le sorgenti d'acqua salata erano luoghi sacri e ce lo testimonia Tacito: Annali XIII. 57. « eadem aestate inter Hermunduros Cattosque certatum magno proelio, dum flumen gignendo sale fecundum et conterminum vi trahunt: super libidinem cuncta armis agendi religione insita, eos maxime locos propinquare cœlo, precesque mortalium a deis nusquam propius audiri. inde indulgentia numinum illo de amne illisque silvis salem provenire, non ut alias apud gentes eluvie maris arescente, sed unda super ardentem arborum struem fusa, ex contrariis inter se elementis igne atque aquis concretum ».

Alle *costellazioni* si ascriveva un'influenza grandissima sulla vita degli uomini. Al sorger del *sole* ogni magìa scompare. In Odino, Freyr e Baldur trovò la forza del sole il suo più alto culto. Anche la *luna* aveva secondo le idee pagane, influenza non piccola sulla natura. Plenilunio e novilunio erano e sono importantissimi per principiare un lavoro campestre.

Templi e sacerdoti. — Cesare dice che i Galli avevano sacerdoti, ma non li avevano i Germani. De B. G. VI. 21. « neque druides habent, qui rebus divinis præesint. — Ecco; precisamente non è così e dice bene il Waitz « i Germani avevano sacerdoti, non però una casta sacer-

dotale. » E infatti abbiamo veduto nei passi citati che Tacito ci parla spesso di sacerdoti dei Germani; anzi nel cap. X della Germania troviamo: *sacerdos civitatis* — e nel cap. VII: ceterum neque animadvertere, neque vincire, ne verberare quidem nisi *sacerdotibus* permissum..., e Strabone VII 1 accenna ad un Libes sacerdote dei Catti: Λίβης ὁ ἱερεὺς τῶν Χάττων fatto prigione.

Stando poi ad Ammiano Marcellino, Rerum gestarum libro XXVIII, 5 — v'era anche fra i Germani una gerarchia ecclesiastica, infatti parlando dei Borgundi ci dice: *sacerdos omnium* apud Burgundios *maximus* vocatur *sinistus*, et est perpetuus, obnoscius discriminibus nullis ut reges. E secondo Jordanis anche i Goti avevano i loro sacerdoti, che si distinguevano dagli altri per l'abbigliamento; si chiamavano *pileati* in contrapposizione ai *capillati*. E così il venerabile Beda nella sua historia eccl. II 13 ci racconta dei sacerdoti anglo-sassoni che non portavano armi e dovevano cavalcare su cavalle, non enim licuerat pontificem sacrorum vel arma ferre, nel præterquam in equa equitare.

In Islanda e nella Norvegia i sacerdoti sono i capi temporali e sono preposti all'amministrazione della giustizia, precisamente come presso i Galli; tanto è vero che dopo la con-

versione di quelle regioni al cristianesimo il nome di *godi*, sacerdote, passò ad indicare il giudice. — Più tardi subentrò anche l'organizzazione e troviamo il sacerdote del distretto, quello del comune, ecc. Solo diremo che nel nord non v'era alcuna differenza fra sacerdote, giudice e principe; e infatti il sommo sacerdote ereditario in Upsala ed in Leira o Lethra era il re. Questi sacerdoti per il loro servizio divino ricevevano un corrispettivo, onde si andò formando il tesoro del tempio. Così ad esempio il tesoro del tempio d'Upsala è patrimonio della Corona del re di Svezia. Solo che i sacerdoti dei Germani non si chiamavano druidi come quelli dei Galli, quantunque in Clemente Alessandrino strom. I. 300 troviamo anche questa espressione: Προέβτηδαν δ'αὐτῆς (φιλοσοφίας) Γαλατῶν οἱ δρυίδας, καὶ Κελτῶν οἱ φιλοσοφοῦντες; e ancora in Diogene Laerzio proem.: «παρά τε Κελτοῖς καὶ Γαλάταις τοὺς καλουνμένους δρυίδας καὶ σεμνοθέους. — E il passo seguente di Lucano I. 447 sgg. in cui li chiama bardi si riferisce evidentemente ai Germani e non ai Galli:

> «vos quoque qui fortes animas belloque peremptas
> laudibus in longum vates dimittite aevum
> plurima securi fudistis carmina, druidi».

E il gotico *sinista* che abbiamo veduto più sopra non è altro che la traduzione fatta dal

vescovo Vulfila della parola greca πρεσβύτερος, presbiter, quindi prete, sacerdote.

Accanto ai druidi i Galli avevano i bardi; ora notisi che tutti gli scrittori che fanno menzione dei bardi comprendono sotto il nome di Galli e di Celti anche i Germani. E così Diodoro Siculo sotto il nome di Galati intende espressamente i Tedeschi, mentre invece i Galli li chiama Celti. Dei Galati adunque egli dice che avevano poeti che chiamavano bardi; questi avevano istrumenti che somigliavano alla lira e cantavano su essi inni e canti satirici. (Bibl. stor. V. 31.) e così ci riferisce Strabone, Geografia IV. 2: — Dunque gli antichi Germani avevano i bardi, i cantori, come i Galli, i quali per il loro ufficio avevano una casta in rapporto assai intimo con lo stato sacerdotale.

Nel Nord v'erano poi gli *Scaldi*, cantori di professione; infatti la poesia scaldica è la poesia più artistica conosciuta e che esigeva una coltura estesissima; essi non formavano una scuola, come i druidi, chè tale arte era ereditaria, il figlio la imparava in famiglia e per apprendere la poesia scaldica bisognava averne la chiave. Le schiatte in Islanda erano schiatte di sacerdoti o di scaldi. Imparavano a memoria le antiche canzoni e se le trasmettevano di discendenza in discendenza; e le opere seriori lasciate da questi epigoni dell' antichissima gente pri-

mitiva erano di contenuto scientifico. Formavano adunque uno stato sacerdotale che coltivava le scienze.

Concludiamo del resto con questa considerazione ultima dopo tanto travaglio. Il concetto che gli antichi tedeschi avevano degli dei era che questi ne avessero le virtù, i vizi e le passioni degli uomini. La superiorità degli dei rispetto agli uomini consiste solo nell'idea che essi fossero dotati di sapienza e potenza molto maggiori e fossero immuni dalla vecchiaia (pomi d'Iduna).

Ora gli ostaggi dei Wani agli Asi, Niörd, Freyr e Freya, vennero da Odino preposti ai sacrifizi come sacerdoti *sacrificatori*. Ecco adunque per formarsi un' opinione dobbiamo assolutamente ammettere che anche fra i Germani vi fossero i sacerdoti, altrimenti mai più avrebbero imaginato che di tali ufficiali avessero bisogno gli dei.

E così che avessero delle *sacerdotesse;* infatti Freya era una donna, e per di più sacerdotessa degli dei. Plutarco ci racconta: « Prima che i Celti scendessero in Italia scoppiò fra loro una guerra civile. Le donne si gettarono durante la mischia fra i combattenti e seppero parlare talmente bene che sedarono gli animi degli uomini e si meritarono l'ammirazione generale. » D' allora fu costume fra i Celti di am-

mettere le donne nei consigli ove si trattava della guerra o della pace. Per ciò nel trattato che essi conchiusero con Annibale (nella sua marcia per l'Italia) fu stabilito « che i Celti, ove dovessero mover lagnanze contro i Cartaginesi, le portassero davanti alle autorità in Spagna, ma i Cartaginesi, ove fossero malcontenti dei Celti, portassero i loro lagni davanti alle donne dei Celti. » E qui non si deve intendere tutte le donne, ma le *sacerdotesse.*

Si racconta anche che in Tongern una sacerdotessa vaticinò a Diocleziano il regno se egli avesse ucciso un cinghiale (*aper*). Per cui il futuro imperatore era assiduissimo alla caccia per ucciderne, e per diventare imperatore uccise infatti un *Aper*, il prefetto della guardia imperiale, dei pretoriani.

Del resto nel corso della mitologia abbiamo avuto occasione di citare qua e là delle sacerdotesse e ne troviamo fatta menzione in molti dei passi citati di Tacito. Come p. es.: *Storie* IV. 61, già citato: vetere apud Germanos more quo plerasque feminarum fatidicas et augescente superstitione deas arbitratur. Erano matrone che predicevano il futuro, traevano auspici ecc. Alcune, come dicemmo, rinomatissime, quali: Veleda, Aurinia o Alrunia, Ganna....

Presso i Cimbri, come ci riferisce Strabone VII. 2. sacerdotesse erano delle donne dai ca-

pelli grigi, bianco vestite, con una sopraveste rossa, cintura di bronzo e scalze. Esse tagliavano il collo ai prigionieri, lasciavano scorrere il sangue in una caldaia di bronzo e vaticinavano da essa e dalle viscere. Iordanis dice di Filimer, re degli Ostrogoti, che nel suo popolo aveva magas mulieres, quas patrio sermone *aliorunas* is ipse cognominat, che pur sarebbe lo stesso nome che troviamo in Tacito *Aurinia* (Alrunia). Queste furono cacciate dal re ed avrebbero nel deserto generati con gli spiriti maligni gli Unni.

Templi. — E qui ci troviamo davanti alla stessa questione riguardante i sacerdoti. I Germani non avevano templi. Parlando del culto delle piante abbiamo detto come il culto degli dei venisse esplicato all'aperto, in luoghi sacri, specialmente nei boschi di querce; oppure in certe isole od anche presso laghi sacri, nei quali si nascondevano i tesori del culto. Ed eccoci a Cesare VI. 17.... reliquasque res in unum locum conferunt. multis in civitatibus harum rerum extructos tumulos locis consecratis conspicari licet; neque saepe accidit, ut neglecta quispiam religione aut capta apud se occultare aut posita tollere auderet. — E quello che vale in fatto di templi per i Galli, vale anche per i Germani. Questi tesori non erano all'aperto.

Abbiamo veduto come luoghi sacri fossero non solo i boschetti e le selve (Tacito Germ. 9. id. 39) ma anche le sorgenti d'acqua salsa (Tacito, Annali XIII-57). In questi boschi v'erano pure altari. Tacito Ann. I. 61 « lucis propinquis barbarae arae, apud quos tribunos.... mactaverant ». Questi luoghi sacri erano contrassegnati o da una fossa tutto all'intorno o da un vallo oppure anche chiusi da una siepe.

J. Grimm è d'opinione che i tedeschi oltre a questi sacri boschetti avessero anche templi costruiti in pietra; ma non vi sono testimonianze per sostenere tale asserzione. È vero che Tacito Annali I. 51 dice in riguardo alla distruzione del tempio di Tanfana (Freya?) « celeberrimum templum quod Tanfanae vocabant » ma aggiunge subito che vennero distrutte « profana simul et sacra » quindi s'intende la siepe e tutto quanto v'era di sacro entro al boschetto. In tempi seriori, e abbiamo veduto parlando di Thorolf, vennero fabbricati dei templi e sontuosissimi come quello di Upsala, così descritto da Adamo di Brema: esso consiste in un lungo corpo ed in un coro. Nel coro l'altare; al di sopra il santo anello, sopra il quale vengono prestati tutti i solenni giuramenti; quindi la caldaia in cui viene raccolto il sangue delle vittime, l'aspersorio col quale lo si spruzzava sui presenti, ed un fuoco sacro, che non si

doveva mai spegnere. Il corpo principale per i sacrifizi solenni era fatto a mo' del salone principale delle case private. Per tutta la lunghezza v'erano sedili, nel mezzo della parete longitudinale sedili più alti per i personaggi più illustri ecc.

Nei tempi antichissimi non v'erano *imagini di dei.* Di Brenno si racconta espressamente che non ha provato in Delfi alcuna meraviglia ma che si espresse con stupore e disprezzo perchè i Greci adoravano dei di legno, di pietra e di metallo. E che non avessero i Galli imagini di dei e per questo li temessero maggiormente lo dice anche Lucano III. 415 e segg.

« non volgatis sacrata figuris
numina sic metuunt: tantum terroribis addit,
quos timeant non nosse deos:

e più sotto

« solis nosse deos et cæli numina vobis
aut solis nescire datum.

Ed anche in tale argomento vale per i Germani quanto è detto per i Galli. Tacito Germ. 9 « deos neque in ullam humani oris speciem assimulare ex magnitudine cælestium arbitrantur ». E se al cap. 43 parla del tempio di Castore e Polluce dice espressamente *nulla simulacra,* nessuna imagine; ed al 40 dice di Ner-

thus che essa viene condotta in processione in modo non visibile sopra un vehiculum veste contectum. Più tardi ne troviamo e specialmente nel Nord; sappiamo già che in Upsala nell'aureo tempio v'erano, secondo Adamo di Brema, tre statue che rappresentavano Odino, Thor e Freyr; in un altro tempio molti idoli, specialmente di Baldur. La maggior parte di questi idoli erano intagliati in legno e adorni d'oro e d'argento; più tardi si fa menzione d'imagini di divinità di pietra o d'argento o scolpite su denti di balena.

APPENDICE

A compimento quasi di questa prima parte del nostro lavoro, aggiungiamo quattro gioielli tolti dalle Stimmen der Völker in Liedern *(IV Buch), di J. G. von Herder* (1), *corredandoli, in calce, delle note dello stesso grande poeta. Essi sono:*

1. Voluspa
2. Das Grab der Prophetin
3. Die Zauberkraft der Lieder
4. Die Todesgöttinnen,

perchè in questi canti troviamo compendiata buona parte della Mitologia nordica.

---

(1) Per la bio- e bibliografia del Nostro vedasi la mia *Letteratura tedesca* in Collezione Manuali Hoepli, § 41 pagg. 100-109.

Voluspa (1).

« Der Übersetzer masset sich nicht an, von diesen und den folgenden nordischen, zum Teil so dunkeln und missgedeuteten Stücken eine kritische Übersetzung zu geben; es ist nur eine Probe, wie er sich (und zwar eine Reihe von Jahren zurück, da von der nordischen Bardenpoesie noch nichts erhellt war) diese berühmten Stücke dachte und zu eignem Verständniss übersetzte ».

Schweiget alle, heilige Wesen!
Heimdalls Kinder (2) gross und klein! —
Ich will Allvaters Geheimnis reden,
Der Urwelt Sagen hab' ich gehört.
Ich weiss noch Riesen, die Urbewohner,
Und was vor Jahren sie mir erzählt.
Ich weiss neun Welten und neun Himmel,
Und wo da drunten die Erd'auf ruht.

(1) Oder di nordische Sibylle, die, wie alle ihre Schwestern, den Weltanfang, den Weltbau, den Ursprung des Todes und der Plagen, endlich die letzten Zeiten und die Zerstörung der Dinge aus alten Sagen, im Ton der Weissagung verkündigt.

(2) Geschöpfe der Natur.

Uranfangs war es, da Ymer (1) lebte,
Noch war nicht Sand, noch Meer, noch Winde,
Noch drunten Erde, noch Himmel droben,
Weites Leer, nirgends ein Gras.
Noch eh' Burs Söhne (2) den Boden huben,
Und Midgard bauten zu weitem Saal.
Die Sonne schien auf Saales Steine:
Der Erdgrund grünte mit grünem Laub.
Die Sonn' aus Süden warf zur Rechten
Den Mond jenseit der Pforte der Nacht:
Noch kannte Sonne nicht ihren Saal,
Der Mond noch wusste die Heimat nicht;
Nicht wussten Sterne sich ihre Statt.
Da gingen die Herrscher zu ihren Stühlen,
Die heil'gen Götter pflegten Rat,
Sie gaben Namen der Nacht und Dämmerung,
Morgen und Mittag, und schieden das Jahr.

* * *

Zusammen kamen auf Ida's Felde (3)
Die Asen und schnitzten Bilder sich,
Und bauten Häuser und machten Schmiede,
Und schmiedeten Zangen und Goldgerät.
Und spielten fröhlich mit Steinen im Hofe,
Und stritten keiner noch ums Gold — —
Bis an erst kamen Riesenjungfraun,
Zwo mächt'ge Weiber aus Riesenland.

---

(1) Der Riese, aus dessen Gebeinen die Welt ward.
(2) Die Erbauer des Erdgebäudes.
(3) Dieser Abschnitt enthält gleichsam die goldenen Zeiten.

* * *

Und drei der Asen, mächtig und gut, (1)
Sie kamen heim und fanden am Ufer
Ask und Embla elend liegen,
Ohn' alle Rege, ohn' alle Kraft.
Noch ohne Atem, noch ohne Sprache,
Noch ohne Vernunft und Angesicht;
Atem gab Odin, Häner die Sprache,
Vernunft der Lodur und Angesicht.

* * *

Ich weiss, da stehet die Esch' Ygdrasill (2)
Der weissumwölkte Himmelsbaum;
Von ihm der Tau in Thäler fällt,
Steht immergrünend über Urda's Brunn (3).
Und aus dem See da unterm Baum
Stiegen der Weisheit Jungfraun auf:
Die eine Urda, die andre Verdande,
Die dritte Skulda, geschnitzt den Schild (4).
Sie setzten Gesetze den Menschensöhnen
Und stellten Schicksal den Sterblichen — —
Weissagerin weiss, das erste Sterben
Der Menschen auf Erden, woher's begann?
Als Gold sie schlugen, als Gold sie brannten
In Odins Hall.

---

(1) Die Schöpfung der Menschen.
(2) Der Weltbaum.
(3) Die Vergangenheit, Urzeit.
(4) *Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft;* diese ganze Fabel der Edda ist voll weiser und schöner Dichtung.

Dreimal verbrannt, erstand dreimal
Die böse Gullveig (1) und lebt noch:
Wohin sie kommt, nennt sie sich Geld (2).
Sie hat geschändet der Götter Kunst,
Ist Zauberin worden und zaubert noch.
Eine böse Göttin, die allein dient.

Da gingen die Herrscher zu ihren Stühlen,
Die heil'gen Götter pflegten Rat,
Ob sie den Asen es sollten vergelten,
Oder alle hegen einen Rat.

Aus fiel Odin und schleudert' Pfeile,
Da war das erste Menschensterben,
Gebrochen lag der Asen Mauer,
Vaners Heere zertraten das Feld.

* * *

Weissagerin kennet Heimdalls Lied (3)
Geheim an Himmels heil'gem Blau.
Sie siehet brausend die trüben Ströme
Der Weisheit rinnen vom Auge Odin's.
Wisset ihr mehr?

Sie sass da draussen, da der Alte kam,
Der Weise der Götter, (4) sie schaut' ihm ins [Aug';]
Was fragt ihr mich? was versucht ihr mich?
Wohl weiss ich, Odin, wo blieb dein Aug'?

---

(1) *Geldeswert.*

(2) *Geld,* oder was da *gilt.*

(3) Des Hüters der Natur; eine der schönsten Dichtungen der Edda.

(4) Odin; gleichfalls eine weise Dichtung.

Im grossen Brunnen, in Mimers Brunn,
Der täglich früh trinkt Weisheit Trank (1)
Vom Auge Odins; — wisset ihr mehr?
Ihr gab Heersvater (2) Ring und Gold
Und reiche Künst' und Zauberstäbe,
Sie siehet weit und weit die Welt.
Wisset ihr mehr?
Sie sieht Valkyriur (3) fernher kommen,
Geschmückt sie reiten zum Gottesgericht.
Den Schild trägt Skulda, Skogul die andre
Gunnur, Hilldur, Gongul mit dem Speer.
(Ich habe genannt die Odins Nornen,
Gesandt zu wählen die Tote der Schlacht).

* * *

Ich sah, was Balder dem tapfern Krieger,
Dem Odinssohne für Schicksal harrte!
Sie stand im Feld und wuchs allmälig
Die dünne Mistel zu Balder's Tod.
Es ward die Mistel, was ich gesehn,
Harm und Unglück: Haudur schoss
Mit dem Pfeile Baldern. In Nacht geboren
Ward Balder's Bruder, den Bruder zu rächen. —

---

(1) Nach andern: wo er das Auge Odins täglich mit Met begiesst.

(2) Gleichfalls Odin. Die Prophetin spricht bald in der ersten, bald in der dritten Person von sich selbst.

(3) Totenwählerinnen. Das ferne Schicksal zu sehen, ist die tiefste Weisheit. Dass sie sogar, was keiner der Götter wusste, Balders Tod voraus sah, ist der Wissenschaft Gipfel.

Nicht wusch er die Hand, nicht kämmt'er
[das Haar,]
Bis er Balder's Mörder zur Flamme getragen:
Da ward der Mutter im gold'nen Saale
Herzeleid: Valhalla's Hüter
Weinte sehr.

Sie sah die List im Hunnenhain,
Sah Lock verborgen, brüten Weh,
Und neben ihm sitzen sein Weib, Sigyna,
Das hässliche Weibsbild; wisset ihr mehr?

Den Strom von Osten in Eitertälern,
Schlammig und trübe gleitet der Strom:
Gen Nord auf niedersinkenden Bergen
Den Goldsaal Sindre; den andern Saal
Im warmen Lande, Brimers Schloss.

Sie sieht den Saal am Todesufer,
Der Sonne fern. Gen Nord die Thore,
Hindurch die Fenster tropfet Gift, —
Von Schlangengebein' ist die Halle gebaut.

Sie sieht, da waten in schweren Strömen
Eidebrecher, Meuchelmörder,
Verführer fremder Ehetreu;
Da nagt der Höllendrache die Toten,
Da frisst an Männern der Höllenwolf:
Wisset ihr mehr?

*
* *

Gen Osten sass im Eisengefilde
Die alte Riesin und brütet Wölfe,
Der Wölfe ärgsten brütet sie da,
Der den Mond verschlinget mit Riesenwut;

Gesättigt mit Leben der Sterbenden
Taucht er in Blut der Götter Sitz,
Die Sonn'ist schwarz in Sommers Mitte,
Und Stürme streichen, wisset ihr mehr?

* * *

Es sass am Hügel und schlug die Harfe (1)
Die Riesin Hirte, der frohe Edger:
Da kräht vor ihm auf Baumes Gipfel
Der purpurrote Birkenhahn.
In Asgard krähte der Goldgekämmte,
Der dort die Helden Odins weckt:
Im Abgrund krähte der grauliche,
Unter der Erde in Hela's Saal.
Weissagerin sieht noch, weiss noch viel,
Vom Abend der Götter, von ihrem Fall.

* * *

Brüder kämpfen, morden Brüder,
Blutesfreunde reissen ihr Blutband,
Harte Zeit, Ehe gebrochen,
Eiserne Zeit, Schilde gespalten,
Zeit der Stürme, Zeit der Wölfe,
Wo keiner des andern auf Erden schont.
Die Erde ächzt und Mimers Söhne (2)
Spielen sicher; da nimmt Heimdallar

(1) Hier fängt die schöne Sage vom Untergange der Welt an, voll von den feinsten und prächtigsten Zügen.

(2) Ohne Zweifel Söhne der Weisheit. *Garm* ist der Höllenhund, *Jormungandur* die grosse Schlange im Weltmeer. *Rym*, *Surtur* sind Riesen. Der Bruder *Bisleips* ist *Lock*.

Sein schallendes Horn, stösst hoch darein —
Odin frägt Mimers Haupt.
Der Weltbaum zittert: der Ries'ist los:
Die Esche schauert, der hohe Baum!
Garm heult grässlich am Höllenthor:
Die Ketten brechen, der Wölf ist los.
Rym aus Osten kommt mit Heerskraft;
Jormungandur mit Riesenwut
Wälzt im Meer sich; der Adler kreischt,
Zerfleischt die Leichen: das Schiff ist los.
Ein Schiff von Osten: die Muspelwohner
Schiffen hinan, den Lock am Ruder;
Sie kommen wütend, den Wolf mit sich,
Der Bruder Bisleips ihnen voran.
Was nun die Asen? was nun die Alfen?
Krachend ertönet der Riesen Land,
Die Zwerge seüfzen an Höhlen, an Klüften,
Die Klüftengänger fragen: wohin?
Der Mohr aus Süden mit Feuerflammen;
Sein Schwert es blitzet, zum Morde geschärft:
Die Felsen krachen: die Riesenweiber,
Irren ängstig; die Menschen sterben,
Der Himmel bricht.
Ach nun kommt Hlinen (1) ein andrer
[Schmerz!

(1) Die Göttin, die vor Schaden bewahrt. Sie sieht hier Odin, den Sieger *Bela's*, den Gemahl der Frygga, in Todesgefahr. *Vidar* und *Thor* sind die Söhne, die ihn rächen; jener erlegt den Wolf, dieser die Schlange, die sich um die Erde gewunden. — In der neuen Welt ist Odin nicht da, aber die schönen Odin's Söhne, Balder der Gute u. f. Was sich hier ermordet und gerächt hat, wohnt dort friedlich beisammen u. f.

Aus geht Odin entgegen dem Wolf;
Dem Mohr entegegen ist Bela's Sieger,
Da fällt besieget der Frygga Gemahl.
Aus tritt Odins schöner Sohn
Dem Wolf entgegen der Riesenbrut!
Stösst tief in Rachen, bis ans Herz, das Schwert
Dem Ungeheuer und rächet den Vater.
Aus tritt Odins mächtiger Sohn
Dem Drachen entgegen, der tapfre Thor,
Kühn hat er erlegt die Midgardsschlange,
Die Menschen alle verlassen die Welt.
Schwarz wird die Sonne, die Erde sinkt:
Es fliehn vom Himmel die schönen Sterne:
Das Feuer wütet durch alle Welt:
Es flammt zum Himmel, der Himmel fällt.
Weissagerin sieht, da steigt von neuem
Aus Meeres Schlunde die Erde grün:
Die Wasser fallen, der Adler fleucht,
Der auf den Bergen jetzt Fische fängt.
Die Asen kommen auf Ida zusammen,
Und sprechen von alter zertrümmerter Welt,
Und denken zurück an alte Gespräche,
An Odins Sagen, jetzo erfüllt.
Sie finden im Grase die goldnen Tafeln
Mit Odins Runen, die Er besass.
Die Anger tragen jetzt ungesät,
Vorbei ist das Uebel, Balder ist da.
Haudur und Baldur wohnen zusammen
In Odins Schlössern. Häner dabei:
Der beiden Brüder Geschlechte bewohnen
Der Winde Welt. Wisset ihr mehr?

* * *

Weissagerin sieht den goldnen Palast,
Heller als Sonne, des Himmels Burg;
Da werden die Guten ewig wohnen,
Ewig geniessen unendlich Gut. — —
(Da kommt der schwarze Drache geflogen,
Er kommt aus tiefstem Nidagebirg',
Er trägt auf Schwingen der Hölle Leichen,
Er streicht feldüber und ist nicht mehr) (1).

(1) Dies ist der Versuch des ohne Zweifel ältesten Gedichts der skandinavischen Poesie, ob ich's gleich für nichts als für Fragmente älterer Sagen halte, vielleicht nicht in der besten Ordnung gesammelt. Auch die verschiedenen Ausgaben der Voluspa haben die Strophen hie und da versetzt oder mehr und weniger derselben! Die sogennante *Edda* des *Snorro*, die einem grossen Teil nach offenbar ein mythologischer Kommentar der Voluspa und andrer Sagen ist, geht auch ihren Gang, und beinahe hätte ich's gewagt, hie und da auch anders zu ordnen. Wie ihm sei, so ist die Stimme dieser nordischen Prophetin ein äusserst merkwürdiges Stück und gleichsam die *Urda*, wie es mir scheint, des nordischen Mythologie und Dichtkunst.

Das Grab der Prophetin.

Odin zwingt durch Zauberei die Tote zum Weissagen, und erfährt das bitterste Unglück seines Geschlechts.

Auf stand Odin, der Helden höchster,
Und sattelt Sleipner, und ritt hinunter
Zur Burg der Hela;
Da kam ihm entgegen der Höllenhund.
Blutig war ihm die Vorderbrust,
Und der gier'ge Rachen und das Zähngebiss!
Er riss den Rachen und bellt' entgegen
Dem Zaubervater, und bellte lang.
Fort ritt Odin, die Erde bebte,
Bis er kam zur hohen Helaburg,
Ritt weiter ostwärts dem Höllenthor,
Da, wusst' er, war der Seherin Grab.
Und sang ihren Zauber, den Totenwecker,
Sah an den Nord, und legte Runen.
Beschwur und fragt' und forderte Rede,
Bis sie sich unwillig erhub und sprach
Totenlaut:
« Wer ist der Mann, ich kenn' ihn nicht,
Der kommt die Ruhe zu stören mir?
Ich lag da lang bedeckt mit Schnee
Und Regen begossen und Tau betrieft,
Bin lange tot! »

Wandrer bin ich, ein Kriegerssohn!
Gieb du mir Kunde von der Hölle Reich;
Ich will sie dir geben aus meiner Welt.
Wem steht der Sitz dort goldbedeckt?
Wem steht das Bett dort goldgeziert?
« Baldern (1) wartet der süsse Trank,
Reiner Honig und drüber der Schild!
Unglück harret der *Asen* Geschlecht! — —
Ich red' unwillig, lass mich ruhn! »
Noch nicht, Prophetin, ich will dich fragen,
Bis ich alles weiss; ich will noch wissen,
Wer den *Balder* töten wird?
Und Lebens beraubet *Odins Sohn?*
« *Hauder* ist' s, der seinen Bruder uns sendet zu
Und Lebens beraubet *Odins Sohn.*
Ich sprach unwillig, lass' mich ruhn ».
Noch nicht, Prophetin! Ich will dich fragen,
Bis ich alles weiss; ich will noch wissen,
Wer wird dem *Hauder* den Mord vergelten,
Und *Balders* Mörder zur Flamme senden?
« *Rinda* gebiert im Westenreich
Dem *Odin* einen Sohn, der kaum geboren
In selber Nacht schon Waffen trägt,
Die Hand nicht wäscht, das Haar nicht kämmt,
Bis er *Balders* Mörder zur Flamme gesandt.
Ich sprach unwillig, lass' mich nun ruhn! »
Noch nicht, Prophetin, ich will fragen
Bis ich alles weiss. Ich will noch wissen,
Wer sind die Jungfraun, die dort weinen,

(1) Odins liebster, allgeliebter Sohn.

Gen Himmel werfen für Schmerz den Schlei' r?
Nur das noch rede, dann sollst du ruhn.
« O du kein Wandrer, wie ich gewähnt,
Bist *Odin* selbst, der Männer Erster ».
Und du nicht *Vola*, Prophetin nicht,
Drei-Riesen-Mutter (1) bist du vielmehr.
« Reit' heim nun, *Odin*, und rühme dich,
Dass keiner wird kommen zu forschen wie du!
Bis *Lock* (2) wird los und die Dämm' rung kommt,
Und die Götter fallen und die Welt zerbricht ».

Die Zauberkraft der Lieder (3).

Ich weiss, ich hing neun Nächte lang,
Geschenkt dem Odin (und ihn mir),
Den Winden entgegen, durchstochen mit dem [Schwert,
Am Baum, dess Wurzel niemand kennt.
Da nährte mich nicht Brot noch Trank;
Mit Schmerzen fiel ich herab und fand
Die Runen: schmerzend fiel mein Lieb
Aufs neu herab.

---

(1) Weil sie ihm Unglück verkündiget hat.

(2) Der Arge.

(3) Die *Runa-capitula*, das dritte Stück der älteren Edda, im Anfang vielleicht verdorben; eine Art poetischer Verzeichnisse, dergleichen nach dem ersten Teil auch die spätere Edda liefert. So sind, bei den Sinesen und andern aus der Wildheit in Kultur übergehenden Völkern, nach Ständen und Gemütsbewegungen geordnete Lieder.

Neun grosse Lieder hab' ich gelernt,
Von Bolthar, Freya's berühmtem Sohn,
Und trank den edlen Honigtrank
Voll Sangeskunst.
Da ward ich weise, da ward ich gross,
Da ward ich glücklich, Wort gab Wort,
Und That gab That.
Auch du wirst Runen finden und Heichen,
Mächtige Zeichen, grosse Zeichen!
Die der Alte der Götter erfand,
Und die Götter machten und Odin grub.
Odin der Asen, der Alfen *Dwalinn*
Dain der Zwerge, *Asvid* der Riesen,
Auch ich grub etliche ein.
Weisstu, wie sie einzugraben? weisstu, wie
sie aufzulösen?
Weisstu, wie sie sind zu versuchen? weisstu, wie
sie sind zu erfragen?
Weisstu, wie sie wegzusenden? weisstu, wie
zurückzurufen?
Denn besser nicht zu senden, als zurückzurufen
zu oft.
Lieder kann ich; es kann sie keiner,
Nicht Königs Tochter, nicht Mannes Sohn.
Ein's heisst Hilfe; es wird dir helfen
In Schmerz, in Trauer, in aller Not.
Ich kann ein Zweites: sein bedürfen
Die Menschensöhne zur Arzenei.
Ich kann ein Drittes, den Feind zu zwingen,
Wenn Not mir ist:
Sein Schwert zu stumpfen und seine List,
Dass sie nichts vermag.

Ich kann ein Viertes, werfen die Männer
Bande mir an.
Ich singe das Lied und wandle frei;
Die Ketten brechen mir an den Füssen;
Die Felsen fallen von den Händen mir.
Ich kann ein Fünftes: seh' ich geschossen
Mit Feindesmute den fliegenden Pfeil,
In seinem Fluge halt' ich ihn auf
Durch meinen Blick.
Ich kann ein Sechstes: wenn mich verwundet
Ein Mann mit Zauber und reizt mit Zorn;
Ich singe das Lied, dass ihn, nicht mich,
Das Uebel trifft.
Ich kann ein Siebentes: seh'ich brennen
Ein Haus und die Flamme breitet sich umher;
Ich singe den Zauber und bändige sie.
Ich kann ein Achtes: das not ist Allen,
Wenn unter den Menschen Hass beginnt;
Ich sing' es und ersticke das Uebel schnell.
Ich kann ein Neuntes: wenn Not mir ist,
Mein Schiff zu retten auf stürmiger See;
Ich stille den Wind und stille die See.
Ich kann ein Zehntes: wenn Zauberinnen
Die Luft durchreiten; ich blicke sie ab
Von ihrem Wege, von ihrer Bahn.
Ich kann ein Eilftes: führ' ich ins Treffen,
Alte Freunde, so bezaubr' ich die Waffen;
Da gehn sie mächtig und heil zur Schlacht,
Und heil hinaus und überall heil.
Ich kann ein Zwölftes: seh' ich am Baume
Den Toten hangen; ich zeichne Runen:
So kommt der Mann und spricht mit mir.

Ich kann ein Andres: bespreng' ich mit Wasser
Den zarten Knaben, so wird er von Waffen
Und Schwert nicht fallen in keiner Schlacht.
Ich kann ein Andres; der Völker Namen,
Der Asen und Alfen Unterschied
Kann ich euch nennen, wenige können's.
Ich kann ein Andres, das sang Thiodrey
Vor Dellings Pforte: Mut den Asen,
Den Asen Kraft, Weisheit dem Odin.
Ich kann ein Andres, will ich geniessen
Des edelsten Mädchens Lieb und Gunst:
Ich sing' es und wandle den Sinn des Mädchens
Von weissen Armen, und lenk' ihr Herz.
Ich kann ein Andress, dass mich das Mädchen
Nie verlasse. — Lotsafner du,
Weisst du die Lieder? sie sind dir gut;
Nütz zu lernen, zu wissen not.
Ich kann ein Andres, das lehr' ich keinem
Mädchen noch Weibe; uns Einer weiss es:
Das beste der Lieder; ich lehr' es etwa
Nur meiner Schwester und die mich in ihre
Arme schliesst.
Nun sind gesungen die hohen Sprüche
Im hohen Palast:
Sie sind sehr not den Menschensöhnen,
(Und sind nicht not den Menschensöhnen).
Heil der sie sang! Heil der sie kann!
Wohl der sie lernt! Heil, der sie hört! —

Die Todesgöttinnen.

Das Gesicht eines Wandrers in einer einsamen Grabhöhle, da er die Valkyriur also weben sah.

Umher wird' s dunkel von Pfeilgewölken
Zu grosser Schlacht. Es regnet Blut!
Schon knüpfen an Spiesse sie das Lebensgewebe
Der Kriegsmänner, blutroten Einschlags
Zu *Randvers* Tod.
Sie weben Gewebe von Menschendärmen,
Menschenhäupter hangen daran.
Bluttriefende Spiesse schiessen sie durch,
Und haben Waffen und Pfeil in Händen,
Mit Schwertern dichten sie das Siegsgarn fest.
Sie kommen zu weben mit gezognen Schwertern
Hild', Hiorthrimul, Sangrida, Schwipul,
Der Spiess wird brechen, der Schild wird spalten,
Das Schwert wird klingen, dass der Harnisch tönt.
« Wohlan, wir weben Gewebe der Schlacht!
Diess Schwert hat einst der König getragen.
Hinaus, hinaus, in die Schaaren hinan,
Wo unsere Freunde mit Waffen kämpfen! –
« Wohlan, wir weben Gewebe der Schlacht!
Hinaus, hinaus, an den König hart! »
Gudr und Gondul, sie sahen die Schilde
Blutrot schon und deckten den König.

« Wohlan, wir weben Gewebe der Schlacht!
Die Waffen tönen der Kriegesmänner,
Wir wollen nicht fallen den König lassen!
Valkyriur walten über Leben und Tot.
« Das Volk, es soll bald Lande regieren
Das öde Ufer bisher bewohnt!
Dem tapfern Könige naht der Tod,
Schon ist den Pfeilen der Graf erlegen.
« Und Irrland wird in Trauer sein,
Die jeder Tapfre nimmer vergisst,
Das Geweb' ist fertig, das Schlachtfeld blutet,
Durch Länder taumelt das Kriegsgetümmel.
« Grausend ist' s umher zu schaun,
Die Blutwolk' flieget in der Luft,
Die Luft ist rot vom Blute der Krieger,
Eh unsre Stimmen schweigen all'.
« Dem jungen Könige singen wir noch
Viel Siegeslieder. Wohl unserm Gesang'!
Und wer sie hört die Siegsgesänge,
Der lern' und singe sie den Kriegern vor.
« Wohlauf! wir reiten hinweg auf Rossen
Mit gezog' nen Schwertern, hinweg von hier ».

INDICE ANALITICO

Abrenuntiatio 75.
Abundia domina 109.
Acque 289-290.
Acquisgrana 40.
Adam de la Halle 192.
Adamo di Brema 94, 297, 299.
Agnar 105.
Alani 76.
Alarico 261.
Alb 26, 211, 213.
Alberico 215.
Alcuino 12.
Alfablôt 272.
Alfar 211.
Alfrek ganga 272.
Alfrik 151.
Allvater 20, 27, 29.
Alraunwurzel 286.

Alruna 287.
Altvidr 23.
Alwis 121, 214.
Amleto 206-209.
Ammiano Marcellino 76, 291.
Andwari 159.
Angeyja 89.
Anima 247.
Animali 276.
Aper 295.
Aquila 14, 282.
Araldo 29.
Arco beleno 9, 185,
Ἄρης 76.
Arvakr 23.
Ase 104-131.
Asgard 7, 7, 9, 11, 17.
Asi 3, 9, 10, 11, 12, 15, 20, 23. 26, 27-103, 133-134, 197, 223-229.
Ask 5.
Assia inferiore 112.
Atla 89.
Attila 76.
Audumbla 3, 27.
Augurboda 73, 169.
Aurinia 296.
Austri 4, 214.

B

Baldrbraue 78.
Baldur 15, 20, 78-88, 103, 130, 177, 231, 267.

Barbarossa 289.
Bardi 292-293.
Barrey 145.
Barri 145.
Bassa marea 60.
Baugi 36.
Bavaresi 75.
Becchi 280.
Beda 123.
Beli 138, 200.
Belsta 3, 209.
Berchta 115-119.
Berchtennacht 116, 118.
Bere l'amore 267.
Bergelmir 4.
Berlinger 151.
Berta di Rosenberg 116.
Berthe au grand pied 116.
Bestla 3, 209.
Bifröst 9, 12, 21, 185, 227.
Bil 23.
Bilskirnir 18.
Bilwis 219.
Bölthorn 3, 209.
Bölwerkr 36.
Bör 3, 157.
Bonefire 246.
Bue 270.
Burcardo di Wormazia 115, 250.
Buri 3, 27.
Burr 27.
Busento 262.

Bragi 15, 17, 20, 77-78, 129.
Breidablik 15, 20, 79.
Brenno 298.
Brisinga men 150, 178, 213.
Brunilde 194.
Brock 42.
Bützenmänner 215.
Byleistr 157.

C

Campi di maggio 243.
Campi di marzo 243.
Cani 281.
Caos 1, 4.
Capre 280.
Carlo Magno 116.
Catti 276, 278.
Cavallo 138, 278-279.
Ceppo 236.
Cervi 138, 282.
Cesare (Giulio) 40, 191, 247, 250, 273, 290, 296.
Cheru 75
Cheruschi 75.
Chioma di Sif 121, 213
Cicogna 108.
Cigni 186, 282.
Cimbri 273.
Cinghiali 137, 146, 152, 236, 279, 295.
Clemente Alessandrino 292.
Collina dei morti 80.

Corvi 202.
Costellazioni 290.
Cotula 78.
Credenze religiose 232-299.
Crepuscolo degli dei 14, 223-229.
Cucùlo 108.
Culto 232-299.

D

Dahn 222.
Danesi 273.
Danza delle spade 76.
Dei 24-26.
Destino 252.
Diemer 6.
Dietmar di Merseburgo 274.
Diocleziano 295.
Diodoro Siculo 251, 293.
Diogene Laerzio 292.
Dione Cassio 196, 250.
Domalldi 275.
Donar-Thor 41-72.
Donna bianca 115, 220.
Donna nera 220.
Donnerstag 72.
Dornröschen 189.
Drago 14.
Draupnir 85, 177, 212.
Drudenfuss 257.
Dudone di S. Quentin 273.
Dvalinn 151.

E

Ear 75.
Eckardat 111.
Eclissi 24.
Edda 1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 13, 14, 16, 21, 27, 28, 29, 37, 38, 63, 70, 72, 74, 78, 79, 80, 88, 89, 90, 92, 94, 95, 96, 98, 101, 103, 105, 110, 119, 120, 121, 125, 127, 129, 131, 132, 133, 135, 138, 140, 145, 147, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 157, 158, 164, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 178, 179, 184, 185, 186, 200, 202, 203, 206, 211, 223, 225, 226, 227, 229, 230, 250, 255.
Eigil (Egill) 203, 205.
Einherjar 16, 18, 227.
Eir 178.
Eisenkraut 77.
Eistla 89.
Elben, vedi Elfi.
Elfi 8, 11, 26, 33, 42, 210-222, 272.
Elgi 187.
Elio Lampridio 253.
Elli 59.
Embla 5.
Eostre 122.
Epifania 109, 116, 118.
Erbsenbär 281.
Ercole 39, 41.
Erdmännchen 215.
Ermunduri 276, 278.
Erodoto 76.

Ertag 75.
Eru 75.
Eruli 75.
Esercito furibondo 113, 234.
Esiodo 6.
Est 7.
Estate di S. Martino 219.
Eyrbyggja saga 272.
Eyrgiafa 89.
Ἥρα 105, 113.

Farbauti 157.
Farnkraut 149, 286.
Fatalismo 252.
Fate 192.
Fehde 235.
Felce 149, 284, 286.
Feldgeister 218.
Femlinden 284.
Fenrir, vedi Fenriswolf.
Fenriswolf 73, 170, 226, 288.
Fensal 15, 22.
Fensalir 108, 120.
Festa di Natale 138, 234.
Fiallar 34.
Fiallarhorn 213.
Fimbulwinter 225.
Finlandia 38, 197.
Finni 254.
Flaminio 75.

Florio 75.
Folkwang 15, 17, 18, 19, 147.
Fontana della giovinezza 111.
Forniötur 201.
Forseti 15, 21, 92-94.
Fosite v. Forseti.
Fositesland 93.
Franchi 276.
Frassino 276.
Frassino universale 5, 11-14.
Frau 148.
Freiligrath 222.
Freki 28.
Freya 10, 17, 45, 90, 104, 147-152, 178, 193, 195.
Freyas Thränen 150.
Freyjnhâr 149.
Freyr 10, 42, 43, 78, 136-145, 233, 267.
Frigga 22, 30, 42, 83, 87, 101, 103, 104-108, 110, 120, 147.
Friggas Rocken 107.
Frija v. Frigga.
Frisia 93.
Frodi 150.
Frostriesen 2.
Fulla 87, 109.
Fuochi d'allarme 241.
Fuochi del solstizio 246.
Fuochi di giubilo 236.
Fuochi di Natale 236.
Fuochi di Pasqua 242, 246.
Fuochi di S. Giovanni 78, 246.
Fylgia 253, 262.

G

Γαῖα 4.
Galli 75.
Gallo 174, 282.
Gambara 191.
Ganna 191.
Gardariki 38.
Garm 172, 173, 226, 229.
Gatti 152, 280.
Gefion 179-180.
Gefn 150.
Geirröd 69, 105, 202.
Geni della casa 219.
Gerda 141, 182, 198, 201.
Geri 18.
Germisi 150.
Gertrudsvogel 155.
Gevano 103.
Giallar 34.
Giallarhorn 10, 90, 213, 227.
Gialp 71,89.
Giebich 215.
Giganti 2, 7, 24, 197-209, 223-229.
Gilling 34, 207.
Ginepro 286.
Ginnungagap 1, 4.
Gilfi 180.
Giöllbrücke 86.
Giöllfluss 86, 172.
Giove 4, 41.

Giovedi 72.
Giunone 105, 148.
Gladsheim 15.
Gleipnir 78.
Gleitnir 5, 21, 92.
Glückshaube 253.
Glückskinder 253.
Gna 109-110.
Godi 292.
Goldzopf 86, 90.
Goethe 222.
Gott 25.
Götterdämmerung 223-229.
Greip 71, 89.
Greer 151.
Grendel 209.
Gridr 70, 94.
Grimnir 106.
Grimm 112.
Grotti 140.
Gudmund 206.
Gullinbursti 86, 137, 212, 236.
Gullweig 133.
Gunda 195.
Gungnir 29, 212.
Gunnlöd 35, 198.
Gymir 141, 182, 201.

H

Hagazusen 245.
Hagadisen 244.

Hahhul 31.
Haindisen 244.
Hakelberend 31.
Harbard 120.
Hati 24.
Hauptmann 222.
Hausgeister 219.
Heidrun 12, 17.
Heiling 215.
Heimchen 117.
Heimdall 10, 15, 21, 46, 78, 89-91, 129, 151, 227, 229.
Heinz 220.
Heinzelmännchen 220.
Heklumader 31.
Helblindi 157.
Helgoland 93, 94.
Helheim 7.
Hell 39, 89, 104, 171-174.
Herder 222, e Appendice.
Herdmännlein 220.
Hermodur 15, 22, 63, 84, 176.
Heru 75.
Hilde 152, 195.
Himinbjörg 15, 21, 89.
Hinki 23.
Hinz 220.
Hlidskialf 22, 28.
Hlîn 181.
Hnoss 150.
Hödur 15, 21, 81, 102-103, 231.
Hökull 31.
Hönir 5, 125, 134, 175.

Hörn 150.
Hofhvarfnir 110.
Holda (Holle) 110-115, 119, 234.
Hollen Teich 112.
Holzleutchen 218.
Hornung 238.
Hother 103.
Hreidmar 158.
Hrimthursen 2.
Hringhorni 85.
Hrungnir 50, 199.
Hrym 226.
Hugin 28, 57, 129.
Hwergelmir 1, 12, 173.
Hymir 61, 72, 198.
Hyrrockin 85, 209.

I

Idafeld 9, 231.
Iduna 20, 78, 124-128.
Ifing 9.
Imdr 89.
Incantesimi di Merseburgo 109, 259.
Incubo 26.
Indovine 189.
Ingone 29.
Irmincot 25.
Irrkraut 286.
Iside (Nehalennia) 270, 271.
Istria 285.
Iwaldi 125.

J

Jarl 91.
Jarnaxa 89.
Jörd 41, 104, 147.
Jötunheim 7, 12, 33, 49, 197.
Jötuni 32, 198.
Jörmungard 170.
Jordan G. 128.
Jornandes (Jordanis) 261, 291, 296.
Jul 232.
Julbock 235.
Juleblôt 232.
Julfest 137, 232, 234, 279.
Julfeuer 236.
Julgrütze 235.
Julklapp 235.
Julschar 234.
Jungbrunnen 111.
Juppiter 75.

K

Kari 200, 201.
Kerl 91.
Klabautermann 222.
Klapperbock 235.
Knecht Ruprecht 235.
Kobold 26, 221.
Kwasir 34, 134.

L

Landwidi 15, 19.
Langobardi 31, 106, 191, 276.
Lapponi 254.
Lapponia 198.
Lari 219.
Laufey 157.
Lederun 274.
Lepri 281.
Lexicum mythologicum 114.
Lichtalfenheim 7, 211.
Lichtelben 11, 211.
Lif 230.
Lifthrasir 230.
Liosalfaheim 211.
Liutgero 94.
Lofn 181.
Lohengrin 140.
Logi 57, 201, 202.
Loki 5, 42, 49, 52, 68, 73, 82, 88, 95, 101, 103, 120, 125, 129, 151, 155, 156-170, 200, 227.
Loptr vedi Loki.
Lorino 215.
Lucano 248, 292, 298.
Luna 23, 254, 290.
Lupi 281.

M

Mälar 38, 180.
Märzfelder 243.

Magia 253-260.
Magni 52, 177.
Maiale 280.
Maibaum 242.
Maifeld 243.
Maistange 243.
Malocchio 259, 260.
Malstrom 141.
Manblôt 275.
Mandragola 286.
Mani 23.
Mannus 6.
Marantagen 285.
Mardöll 150.
Marte 41, 75.
Meerminnen 216.
Meernixen 209.
Megingiard 213.
Menglöd 150, 178-179.
Mennor 6.
Mensch 6.
Mercurio 40, 41.
Merseburger Zaubersprüche 109, 193, 259.
Metempsicosi 248.
Midgard 4, 6, 7, 8 11, 12.
Midgardschlange 61, 170-171, 200, 228.
Midvetrarlôt 232.
Mimingus 103.
Mimir 12, 25, 33, 134, 198, 202, 227.
Mimisborn 202.
Minerali 288-290.
Minna 266.

Miölnir 42, 46, 212, 228.
Mista 28.
Mitothin 101.
Modgudr 86, 173, 176.
Modi 177.
Montoni 281.
Moosleutchen 218.
Moosweiblein 218.
Morgana 192.
Morte 247-252, 262.
Morti 260-265.
Mummel 216.
Mundilföri 23.
Munin 28.
Muspel 10.
Muspelheim 1, 3, 5, 7, 10, 11.

Nachtmar 26.
Nagelfari 226.
Naiadi 216.
Nâl 157.
Nani 8.
Nanna 85, 103, 130-131.
Nastrand 172.
Natale 109, 119.
Narwi 169.
Nave di Uller 99.
Neck 216.
Nehalennia 270.
Nepr 103, 130.

Nereidi 216.
Nerthus 104, 136, 146-147, 270.
Nidhöggr 13.
Niflheim 1, 7, 8, 12, 13, 39, 172.
Niflhel 8.
Niklas 235.
Niörd 10, 15, 102, 135-136, 153, 269.
Nix 216.
Nöatùn 15, 19, 135.
Noè 4.
Nord 7.
Nordri 4, 214.
Norne 9, 12, 14, 26, 184-192, 195.
Notfeuer 241.

O

Oberon 215.
Oca 282.
Odhraerir 34.
Odino 3, 5, 11, 12, 15, 16, 20, 25, 27-40, 42, 43, 49, 73, 80, 99, 104, 125, 148, 194, 227, 228.
Odinsey 38.
Odinsfang 38.
Odins Jagt 114.
Odins Minne 266.
Odinstrank 38.
Odur (Odhr) 33, 149, 178.
Oegir 63, 159, 166, 198, 201.
Oegisgard 63.
Oelleken 220.
Oervandill 206.

Olaf Trételgja 275.
Olaf Tryggvason 151, 268.
Olanda 40.
Oldenburgo 26.
Ollerus v. Uller.
Ondine 209, 216.
Orazio 248.
Orboda 182, 201.
Orione, cinto d' 107.
Oro 121, 150.
Orsa maggiore 40.
Orso 281.
Ostara 122-124, 241.
Ostereier 124, 242.
Osterfest 124, 239.
Osterhase 124.
Osterkuchen 124.
Ostermonat 124.
Otur 158
Ovest 7.

P

Padre dell'Universo 25, 27.
Paolo Diacono 27.
Parche 25, 184-192.
Pasqua 123.
Pecore 281.
Pelzmärte 235.
Penati 219.
Perahta-naht 115.
Perchtentag 237.

Petermännchen 220.
Piante 282-288.
Picchio 155.
Pigmei 8, 34, 210-222.
Plinio 285.
Plutarco 294.
Poltergeister 220.
Pomponio Mela, 179, 247, 250, 251.

Q

Quadi 76.
Quercie 288.

R

Ragnarök 223-229.
Ran 159, 202.
Rappresentazioni pasquali 239-240.
Ratatöskr 14.
Regin 32.
Reifriesen 2.
Riesenheim 8, 53.
Riflusso 60.
Rigr 91.
Rinda 81, 96, 100, 104, 182-183.
Rinnovazione del mondo 229-231.
Rista 28.
Risveglio del sole 235.
Röskwa 49, 52.
Roggenwolf 281.
Rondine 108.

Roquette 222.
Rosaspina (principessa) 189.
Rostiophus 100, 182.
Rumpelstilzchen 220.
Rune (vedi Magia) 33.
Russia 28.

S

Sacerdotesse 294-296.
Sacerdoti 290-294.
Sacrifizi 265-273.
Sährimir 17.
Saga 119-120.
Sambuco 286.
Sangue 257.
Sassoni 75, 275.
Sassonia 38.
Saxnot 75.
Saxo Grammatico 41, 95, 96, 99, 100, 101, 103, 149, 188, 192, 206, 274.
Scaldi 90, 150, 293.
Schimmelreiter 235.
Schmackostern 242.
Schrate (Schrettel) 217.
Schwarzalfenheim 7, 33, 73, 211.
Schwarzelben 8, 211.
Schwerttanz 76.
Seidmenn 254.
Sennoni 25.
Sessrimir 18.
Sessrumnir 147.

Siafni 180.
Sidhöttr 100.
Sif 42, 98, 104, 120-121.
Sifshaar 121.
Siggeir 31.
Sigfredo 32, 194, 214.
Sigismondo 32.
Signy (Sigyn, Sigun) 31, 169, 183.
Sigrblôt 232.
Sigtunir 38.
Silfi 26.
Simrock 7, 14.
Sindri 42.
Siöfn 180.
Skade 155.
Skadi 102, 136, 153-155, 198.
Skéaf 139.
Skidhbladnir 212.
Skiöld 180.
Skirnir 73, 142.
Sköll 23.
Skrymir 54.
Skuld 26, 184, 195.
Sleipnir 29, 49, 85, 164.
Snötur 155.
Snotr 182.
Snotra 155, 182.
Sökvabek 15, 20, 119.
Sogno 262.
Sol 23.
Solbiart 178.
Sole 23, 267.

Solstizio d'estate 245.
Solstizio d'inverno 107, 137, 234.
Sonno 262.
Sorbo selvatico 284.
Strabone 273, 291, 293, 295.
Stregoneria 259.
Sud 7.
Sudri 4, 214.
Sühneber 236.
Sumarblôt 232.
Surtur 145. 202, 227, 229.
Suttung 35, 207.
Svedesi 275, 279.
Sverris saga 252.
Svezia 38.
Svipdagur 178.
Swadilfari 162.
Swartalfaheim 211.
Syn 131.
Syr 150.
Syritha 149.

T

Tacito 6, 39, 41, 76, 146, 191, 234, 260, 269, 271, 273, 278, 290, 291, 295, 296, 297, 298.
Tanfana 234, 296.
Tanngniostor 41.
Tanngrisnir 41.
Tarnkappe 214.
Tasso 280.
Tell 205.

Templi 296-299.
Terra mater 146, 171.
Terremoto 169.
Thialfi 48, 52, 68.
Thiassi 102, 126, 153, 155, 198, 200, 265.
Thierry 249.
Thöck 88.
Thor 15, 17, 18, 41-72, 85, 98, 104, 120, 147, 164, 171, 199, 228, 265.
Thorbjörn 281.
Thorolf 272, 297.
Thrael 91.
Thrud 121-122, 177, 195.
Thrudgelmir 4.
Thrudheim 15, 17, 18, 99.
Thrym 46, 198, 200.
Thrymheim 127.
Thursen 45, 197.
Times 75.
Tis 75.
Totaustragen 241.
Tregenda degli spiriti 234.
Troja 39.
Twelfth cake 238.
Twelfth day 237.
Tyr 15, 17, 18, 64, 72-77, 229, 273.

U

Uhland 120, 130, 164, 166, 199.
Ulfrun 89.
Ulisse 39.

Uller 15, 22, 98-102, 103, 121, 154.
Ullrs Gunst 99.
Ullrs Schiff 99.
Uppsalir 275.
Urd 26, 129, 184.
Urdarborn 12, 14, 185.
Utgard 56, 197.
Utgardaloki 56, 200, 203.

V

Valerio Massimo 251.
Valpurga 244.
Via lattea 22, 40.
Vecha 100, 183.
Veleda 191.
Vendi 75.
Venere 148, 150.
Verbena 77.
Vergilio 249.
Vetrnättablôt 232.
Vingolf 17, 195.
Vischio 83, 103, 284.
Vittime 273-276.
Völven 254.
Vör 181.
Volpi 281.
Vopisco Flavio 196.
Vulfila 293.
Wafthrudnir 2, 25, 198.
Waitz 290.
Wala 80, 198.

Walaskialf 15, 21.
Walchirie 16, 17, 26, 152, 193-196.
Waldriderske 26.
Waldelben 217.
Waldfrauen 244.
Waldweiblein 218.
Wálhalla 13, 15, 16, 17, 18, 26, 125, 193.
Wali 5, 81, 84, 96-98, 104, 169, 183.
Walpurgnacht 244.
Wandali 191, 281.
Wane 146-155.
Wanenheim 7, 8.
Wani 10, 11, 16, 26, 132-145.
Wasserelben 216.
Wassermann 216.
Wara 181.
Wate 203.
We 2, 5, 38, 101.
Wechselbälger 215.
Wederfölnix 13.
Wednesday 40.
Wegtam 81.
Wegtamswide 173.
Wehmutterhäublein 253.
Werdandi 26, 184.
Westfalia 40.
Westri 4, 214,
Wichte 8.
Wichtelmännchen 215, 218.
Widar 9, 15, 19, 94-95, 228.
Wieland 203.
Wigrid 227.

Wilde Jagd 114, 281, 282.
Wildes Heer 234.
Wili 3, 5, 9, 38, 101.
Willibrord 94.
Wimur 70.
Winili 30, 106, 191.
Witich 205.
Witolf 200.
Woda 39.
Wodan (v. Odino) 11, 27-40, 114, 233, 235.
Wodanstag 40,
Wodanstrasse 40.
Wodanswagen 40.
Wölsung 31.
Wütendes Heer 114.
Wurd v. Urd.
Wyewasser 235.

Y

Ydalir 15, 22, 99.
Ygg 11.
Yggdrasil 11-14, 125, 283.
Ymir 2, 3, 4, 7, 197.
Ynglinga saga 101, 153, 155, 272, 275.
Yuleclog 236.

Z

Zelanda 180.
Ζεύς 4, 75.
Ziu 75.
Zwerge 8.